

CONSOLESK

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLESK



**TOMB
RAIDER**
LA BD
+ LE CONCOURS
SUITE ET FIN

N° 86 MARS 1999, 35 F. BELGIQUE: 255 FR. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1000 PTAS.
MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 900 L. CANADA: 10 \$. ISSN 1192-8869

T 6745 - 86 - 35,00 F



Faites vos courses !

- Le test de Sega Rally 2 (DC)
- V-Rally 2 (PS) ● Les premiers
ecrans de Gran Turismo 2 (PS)



Le test de **FINAL FANTASY 8** vous n'en croirez pas vos yeux

TEST COMPLET

METAL GEAR (VF) C'EST DU SOLIDE !



SHENMUE



EVOLUTION

● PARTICIPEZ À UNE MISSION* TRÈS SPÉCIALE !

Nom de code : Metal Gear Solid. Durée de la mission : du 1er mars au 30 avril 99
Venez dans votre Micromania retirer votre bulletin de participation !

METAL GEAR SOLID

DÉMONSTRATION

MERCREDI 3 MARS

SAMEDI 6 MARS



Incarnez Solid Snake,
un super agent secret !

Votre mission : infiltrer une base
militaire en Alaska et déjouer les
plans diaboliques de Liquid Snake.



METAL GEAR SOLID



METAL GEAR SOLID



TENCHU

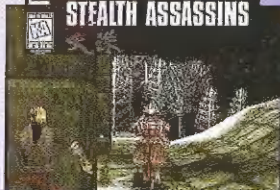
DÉMONSTRATION

MERCREDI 10 MARS

SAMEDI 13 MARS



Une ambiance
graphique et
musicale très
sombre, une grande
liberté de déplacement
pour cette aventure en 3D !



TENCHU



TENCHU

DÉMONSTRATION

MERCREDI 17 MARS

SAMEDI 20 MARS

Rollage



Participez à des courses
non stop d'une rapidité
inégalée tout au long
de 20 circuits et
avec 6 voitures
indestructibles !



ROLLAGE



ROLLAGE

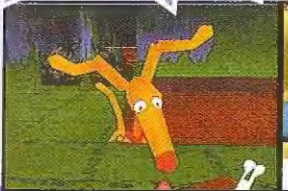
Les Razmoket

DÉMONSTRATION

MERCREDI 24 MARS

SAMEDI 27 MARS

Contrôlez Casse-
Bonbon, Lu Binocle et le
reste de la bande à
travers 20
niveaux
différents,
collectez le maximum
de trésors en
résolvant de
nombreuses énigmes !



LES RAZMOKET



LES RAZMOKET



REN D

tous les de M

avec un dans tous les

Ne manquez pas

ces rendez-vous privilégiés

qui vous permettront

de découvrir tous les coups,

toutes les techniques

et toutes les astuces

des meilleurs jeux.

L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE

C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles

Nouveau

59 MICROMANIA LEERS

C. Cial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

Nouveau

68 MICROMANIA MULHOUSE

C. Cial Carrefour Ile Napoleon
68110 Mulhouse

Nouveau

45 MICROMANIA ORLÉANS

C. Cial Mare d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES

1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE

124, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Ch. de Gaulle-Étoile
Tél. 01 42 56 04 13

Ouvre
le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

Ouvre
le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2

Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2

C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2

C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2

C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE

C. Cial Les 4 Temps - 92000 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PA

Niveau 1 - 93006 Aubrey-sou

93 MICROMANIA RO

93110 Rosny-sou-Bois - Tél.

93 MICROMANIA LE

Niveau Bas - 93606 Maisy-Je

94 MICROMANIA IVE

C. Cial Carrefour Grand Ciel

94 MICROMANIA BE

Niveau Bas - 94361 Thiais - T

94 MICROMANIA CR

Niveau Haut - Entrée Métro

95 MICROMANIA CER

Niveau Bas - Face Go Sport - 9



VENEZ-VOUS

us les mercredis & samedis
un démonstrateur
les Micromania !



En partenariat
avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

● Micromania reprend
vos anciens jeux
PlayStation & Nintendo 64.
Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux privilèges avec
la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

A

NIENNE

N-BIÈRE

re Tél. 01 64 87 90 33

C. Cial Velizy 2

NTIN - C. Cial St-Quentin

relines - Tél. 01 30 43 25 23

C. Cial Les Ulis 2

C. Cial Evry 2

E - C. Cial Les 4 Temps

ux - Tél. 01 47 73 53 23

- 93 MICROMANIA PARINOR - C. Cial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 45 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Cial Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Cial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 93 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Méro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Cial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Cial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Cial Auchan Barneaud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Cial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES - C. Cial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 59 MICROMANIA EURALLIE - C. Cial Eureallie
Rez-de-Chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Cial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre
Tél. 04 72 37 47 55
- 74 MICROMANIA ANNECY - C. Cial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - C. Cial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

MARS ATTAQUE !

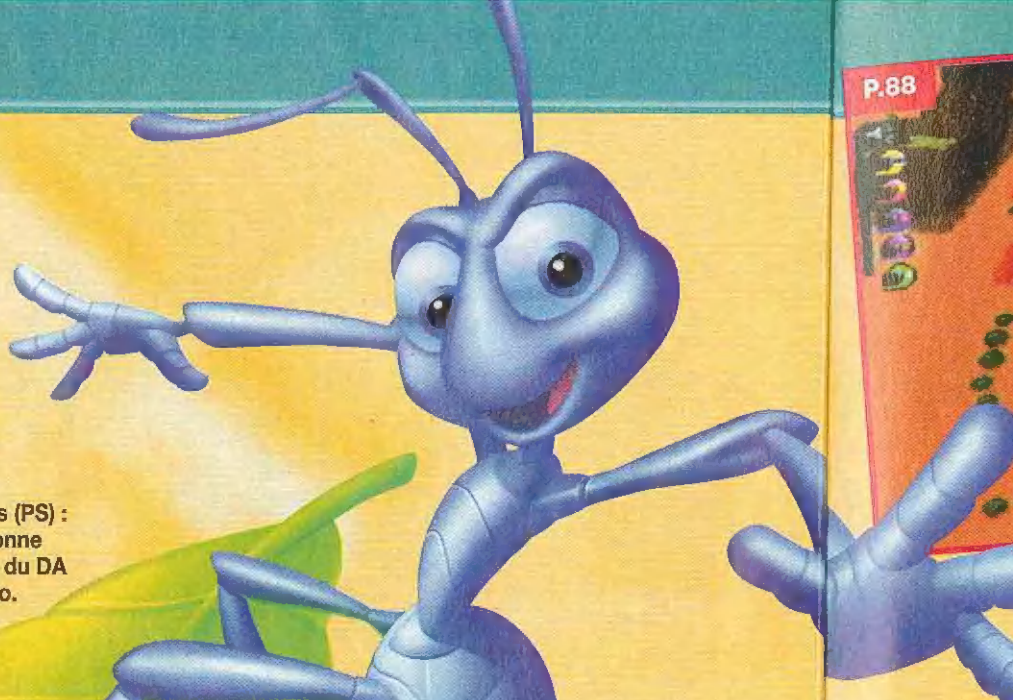
PREVIEWS

BAKU BOMBERMAN 2 (N64)	34
BETTER MANIA (N64)	54
BUST A MOVE 2 (PS)	28
CLIMAX LANDERS (DC)	22
CROC 2 (PS)	67
DANCE DANCE REVOLUTION (PS)	27
DARK STALKERS 3 (PS)	68
FATAL FURY WILD ANIMATION (ARCADE)	20
GRAN TURISMO 2 (PS)	50
LE MANS (PS)	52
LITTLE DREAM (DC)	16
MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER (PS)	69
MARVEL vs CAPCOM (DC)	32
MUCHO (PS)	67
NEED FOR SPEED 4 (PS)	54
OOGEX CONTRE DR REZ (PS)	64
POP'N TANKS ! (PS)	46
PUYO PUYO 4 (DC)	40
PUZZLE BOBBLE 64 (N64)	44
RAINBOW SIX (PS)	66
REDLINE RACER (DC)	30
SDR (PS)	52
SENRIITSU BISHO (DC)	36
SHENMUE (DC)	12
SOUL REAVER (PS)	64
SPACE GRIFFON (DC)	18
STREET FIGHTER ALPHA 3 (PS)	68
SYPHON FILTER (PS)	66
TANK RACER (PS)	54
UNDER COVER (DC)	10
UM JAMMER LAMMY (PS)	29
VAMPIRE (PS)	38
V-RALLY 2 (PS)	53
WING OVER 2 (PS)	67

TESTS

1001 PATTES (PS)	96
ABSOLUTE FOOTBALL (PS)	118
ACTUA POOL (PS)	120
CASTLEVANIA (N64)	114
CHAMELEON TWIST 2 (N64)	138
CIVILIZATION II (PS)	108
ERETZVUJU (PS)	112
EVOLUTION (DC)	126
FIFA 99 (N64)	136
FINAL FANTASY VIII (PS)	100
KKND KROSSFIRE (PS)	106
MAGICAL TETRIS CHALLENGE (N64)	130
METAL GEAR SOLID (PS)	82
MICROMACHINES 64 TURBO (N64)	88
MONKEY HERO (PS)	122
POPULOUS (PS)	132
POY POY 2 (PS)	110
SEGA RALLY 2 (DC)	90
SMASH BROTHERS (N64)	124
THE GRANSTREAM SAGA (PS)	128
THE LAST BLADE (NEO GEO)	99

(Tous les jeux en or correspondent à des Mega Hits ou des Consoles+ d'or)



P.96

1001 Pattes (PS) : une très bonne adaptation du DA en jeu vidéo.

© Disney



Après plus d'un an d'attente, voilà enfin révélées les premières infos et premières photos de Gran Turismo 2 (PS). Foncez en page 50.

TROMBINOSCOPE

8

Spy et Switch en cavale dans l'univers de Mario 64. Vous le croyez ça ?

JAPON

10

Toute l'actualité du Japon comme nulle part ailleurs : Climax Landers, Shenmue, Undercover, Marvel vs Capcom et le combat entre les nouvelles portables de SNK et Bandai.

NEWS

50

Des nouvelles de la Playstation 2 et les premières images de Gran Turismo 2 et de V-Rally 2. Retrouvez aussi les nouveautés à venir sur vos consoles et les derniers potins du moment.

SALON

70

Compte-rendu du dix-huitième salon Imagina à Monaco. La majorité lui sied à merveille !

REMERCIEMENTS

ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (héros), Danièle (héros) et David (petit patapon). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

P.88

P.90

2'49"00
LAP TIME
0'25"00



WIP

Deux reportages
Le premier chapitre
pour son jeu D
le second chapitre
au Canada, po
Racing Simula
et DC) et Speed

TESTS

Metal Gear Solid
version officielle
aussi Micromania
Turbo (N64), S
Castlevania (N
(N64), Granstream
ou encore Cha
Twist 2 (N64).

EDITO



Miracle ! Après deux mois de manque, les gros jeux reviennent. La version française de Metal Gear est enfin disponible. Un must à ne rater sous aucun prétexte ! Quant aux Nintendomaniaques, ils peuvent s'éclater avec Micromachines, un classique toujours aussi fun. Comme toujours à cette période de l'année, l'actu japonaise est très riche. Final Fantasy VIII et Sega Rally 2 sont très attendus, même si s'adonner à FFXVIII en japonais n'est pas à la portée de tout le monde. Mieux vaut attendre la version française qui, hélas, n'arrivera pas avant la fin de l'année. Sega Rally 2 est très impressionnant et il devrait contribuer largement au succès de la Dreamcast. D'ici là, les jeux de qualité ne vont pas manquer sur cette machine. Il suffit de jeter un coup d'œil à la rubrique Japon pour voir que les développements vont bon train. Les rumeurs d'une sortie prochaine de la Playstation 2 se font de plus en plus insistantes à Tokyo... Personnellement je n'y crois pas deux secondes, pas avant l'an 2000 au mieux ! Alors c'est sans doute la toute puissante Playstation qui sera la concurrente de la Dreamcast cette année, sans oublier la N64 qui progresse régulièrement et devrait atteindre sa vitesse de croisière à la fin de l'année.

Alain Huyghues-Lacour



Les Micromachines sont de retour et déboulent sur la Nintendo 64. Fin de la limitation de vitesse !



Sega Rally 2 sur Dreamcast ou le bonheur absolu ! Test complet en page 90.

P.82

La version officielle de Metal Gear Solid sur Playstation arrive enfin ! C'est en VF que vous infiltrerez les terroristes. Amateurs d'action, à vos manettes !

50

la
es premières
urismo 2 et
ouvez aussi
venir sur
es derniers
t.

WIP

74

Deux reportages ce mois-ci. Le premier chez GT Interactive, pour son jeu Driver, et le second chez Ubi Soft, au Canada, pour Monaco GP Racing Simulation 2 (PS, N64 et DC) et Speed Busters (DC).

TIPS

142

Les Tips de Switch, c'est comme le Balistos, c'est dans sa nature. Grave chanmaille !

ARCADE

150

Compte-rendu complet de l'ATEI, le salon de l'arcade, qui s'est déroulé à Londres le mois dernier. Le plein de super nouveautés.

COURRIER

154

Quand Bomboy part à la chasse au dragon, c'est toujours une aventure !

TESTS

82

Metal Gear Solid (PS) enfin en version officielle ! Retrouvez aussi Micromachines 64 Turbo (N64), Sega Rally 2 (DC), Castlevania (N64), FIFA 99 (N64), Granstream Saga (PS) ou encore Chameleon Twist 2 (N64).

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répond en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédaction, l'état de santé du Panda ainsi que des News récentes. (*3615 : 2.23 F/min)

70

di dix-
agina à
rité lui sied

ROMANIA,
EO STORY,
s Photo Soap,
edia. Salut aussi
n grand merci

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIER LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NEW



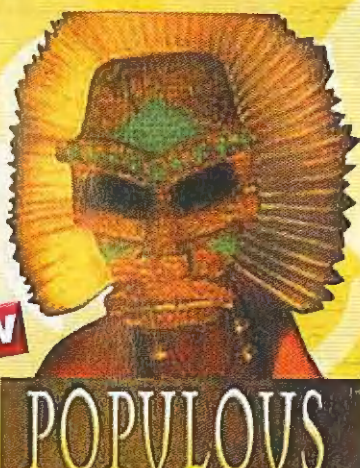
Si ton trip c'est de t'éclater en freeride, Proboarder est la seule simulation de snowboard où tu peux dévaler dans les pistes de poudre, sur des montagnes et un environnement entièrement en 3D.

NEW



La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante dans un monde gothique à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers inquiétant du pays de Nosgoth.

PSX



Vous naissez Chamane et à l'aide de vos pouvoirs divins, vous affrontez les divinités rivales dans le but de conquérir six mondes et de recevoir ainsi la plus grande des récompenses : la consécration de votre Chamane en déesse.

PSX

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LILLE 2 CENTER

147, rue Gambetta
(voir minitel)

SENLIS CENTER

20, rue de l'apport au pain
(voir minitel)

ROUEN CENTER

124, rue Général Lederc
(voir minitel)

NANCY CENTER

101, rue Saint Dizier
(voir minitel)

LIMOGES CENTER

15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER

Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER

41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD

12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN

10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

SAINTES CENTER

15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LORIENT CENTER

5, passage du Blavat
02.97.21.69.73

ANGOULEME

47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

CALAIS CENTER

28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

LA ROCHE SUR YON CENTER

Place de Vendée
02.51.47.39.52

ST QUENTIN CENTER

Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE

Tél : 03.22.24.90.80

AIX EN PROVENCE

Tél : 04.42.93.60.10

ALBI

Tél : 05.63.49.94.40

AMIENS CENTER

Tél : 03.22.92.28.85

ANGERS CENTER

Tél : 02.41.87.59.14

ANGLET CENTER

Tél : 05.59.03.72.03

ANGOULEME CENTER

Tél : 05.45.94.43.15

ANNECY

Tél : 04.50.51.44.98

ANNECY

Tél : 04.50.87.16.75

ANNEMASSE

Tél : 04.90.96.84.81

ARLES

Tél : 03.21.23.45.25

ARRAS

Tél : 01.43.52.70.23

AUBERVILLIERS

Tél : 03.85.52.85.53

AUTUN

Tél : 03.86.52.22.21

AUXERRE

Tél : 04.90.82.22.61

AVIGNON

Tél : 02.35.91.98.88

BARENTIN CENTER

Tél : 03.81.81.67.09

BESANCON

Tél : 04.67.28.03.91

BEZIERS

Tél : 02.54.78.97.38

BLOIS

Tél : 05.56.31.25.29

BORDEAUX CENTER

Tél : 03.21.30.20.95

BOULOGNE sur MER CENTER

Tél : 04.74.22.71.74

BOURG-EN-BRESSE

Tél : 02.98.46.11.45

BREST CENTER

Tél : 04.94.72.05.45

BRIGNOLES

Tél : 05.55.17.92.30

BRIVE

Tél : 03.21.19.49.59

CALAIS CENTER

Tél : 03.27.78.77.42

CAMBRAI CENTER

Tél : 03.85.42.98.58

CHALON S/SAONE

Tél : 04.79.60.03.81

CHAMBERY

Tél : 03.24.57.43.19

CHARLEVILLE-MEZIERES

Tél : 05.49.21.80.76

CHATELLERAULT

Tél : 02.41.46.06.01

CHOLET

Tél : 04.73.28.93.37

CLERMONT-FERRAND

Tél : 05.45.35.07.45

COGNAC CENTER

Tél : 03.44.25.56.84

CREIL CENTER

Tél : 02.35.84.63.90

DIEPPE

Tél : 03.80.58.95.94

DIJON

Tél : 03.28.66.73.73

DUNKERQUE CENTER

Tél : 02.35.29.90.00

FECAMP

Tél : 02.35.29.90.00

FONTAINEBLEAU

Tél : 01.60.72.80.56

FREJUS

Tél : 04.94.53.64.18

GRENOBLE

Tél : 04.76.47.14.25

HAGUENAU

Tél : 03.88.73.53.59

LA ROCHELLE

Tél : 05.46.41.29.01

LA ROCHE YON CENTER

Tél : 02.51.47.39.52

LA VARENNE ST HILAIRE

Tél : 01.41.81.03.17

LE HAVRE CENTER

Tél : 02.35.19.36.46

LE PUY en VELAY

Tél : 04.71.09.37.17

LENS CENTER

Tél : 03.21.28.45.45

LES LILAS

Tél : 01.43.63.05.37

LILLE

Tél : 03.20.51.44.75

LILLE 2 CENTER

Tél : 03.20.51.44.75

LIMOGES CENTER

Tél : 05.55.12.16.12

LORIENT CENTER

Tél : 02.97.21.69.73

LORIENT 2

Tél : 02.97.21.69.73

LYON

Tél : 04.78.60.33.60

MACON

Tél : 03.85.40.91.74

MARSEILLE

Tél : 04.91.78.96.75

MEAUX

Tél : 01.60.25.11.56

MELUN

Tél : 01.64.37.41.98

MONT DE MARSAN CENTER

Tél : 05.58.06.39.51

MONTARGIS

Tél : 02.38.98.00.67

MONTBELIARD

Tél : 03.81.91.00.52

MONTLIMAR

Tél : 04.75.01.75.82

MORLAIX

Tél : 02.98.88.41.90

MOULINS

Tél : 04.70.34.09.95

NANCY CENTER

Tél : 03.86.61.23.32

NEVERS CENTER

Tél : 03.86.61.23.32

NIMES

Tél : 04.66.21.81.33

NIORT

Tél : 05.49.77.05.13

ORLEANS

Tél : 02.38.77.98.30

PAU CENTER

Tél : 05.59.72.91.32

QUIMPER CENTER

Tél : 02.98.64.29.16

REIMS

Tél : 03.26.77.95.76

RENNES

Tél : 02.99.31.11.26

RODEZ

Tél : 05.65.68.94.58

ROUEN CENTER

Tél : 03.28.66.73.73

SENLIS CENTER

Tél : 02.35.29.90.00

SALLANCHES CENTER

Tél : 04.50.58.49.11

SAINTES CENTER

Tél : 05.46.70.35.89

SALON DE PROVENCE

Tél : 04.90.56.61.21

SARREGUEMINES

Tél : 03.87.02.96.00

ST NAZAIRE

Tél : 02.40.22.60.15

ST QUENTIN CENTER

Tél : 03.24.57.43.19

STRASBOURG CENTER

Tél : 03.88.22.54.81

TARBES

Tél : 05.62.44.92.32

TARNOS

Tél : 05.59.64.18.66

THIONVILLE

Tél : 03.82.53.51.11

THONON les BAINS

Tél : 04.50.71.69.02

TROYES

Tél : 03.25.73.11.28

VALENCE

Tél : 04.75.56.72.90

VALENCIENNES CENTER

Tél : 02.36.03.03.90

VANNES CENTER

Tél : 02.97.42.80.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP

Tél : 02.43.70.37.45

VOIRON PAT VIDEO

Tél : 04.78.85.98.37

EUROPE

BRUXELLES CENTER

Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG

Tél : 026.322.82.52

Présent au Salon
de la Franchise du
19 au 22 mars 99
(stand C2-D1)

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE
VIBRANTE **790^F**



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

NEW

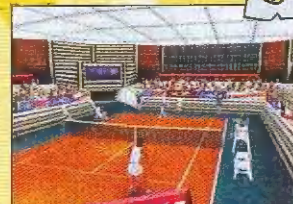
3615 CODE
DOCK GAMES
MSE, 2,23f/mn

**TRUCS ET ASTUCES SUR
3615 CODE
DOCK GAMES⁽²⁾**

⁽²⁾ MSE, 2,23f/mn



**Yannick
NOAH**



NEW

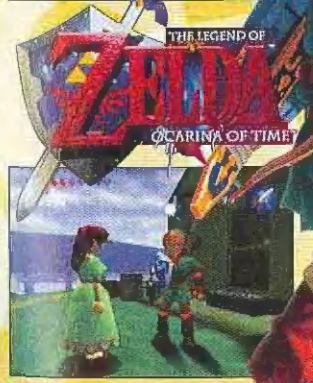
Cette nouvelle simulation
au réalisme éton-
nant vous permet d'in-
carner l'un des 8
meilleurs joueurs mon-
diaux **PSX/N64**



**STAR WARS
ROGUE SQUADRON**



Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie
Star War et attaquez l'Empire. Que la
force soit avec toi, Luke !!! **N64**



LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE
ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les
énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs...
L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER **N64**

MARIO PAK
CONSOLE
NINTENDO 64
+ MARIO 64 **790^F**



Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable,
plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! **N64**

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS
VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatiques de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon la stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre-mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



SUPER 64 MARIOLE

Par un soir d'orage magnétique de très forte puissance, alors que nos amis Switch et Spy s'adonnaient à leur centième partie d'Alerte Rouge en réseau (99 à 0 pour Spy), un éclair terrible s'abattit sur la rédaction. Nos deux compères furent immédiatement téléportés dans la 64^e dimension ! Impossible pour eux de revenir dans leur univers. Condamnés à errer avec la bande à Mariole, nos amis nous manquent... AHL, témoin de la scène nous raconte...

SALLE DES BOMBES, 13 H 30.

C'était le 26 février dernier. Je venais de terminer ma partie de Dr Mario quand j'ai entendu un grand bruit dans la salle des consoles. Quand je suis arrivé sur les lieux, la salle était vide... seul un écran était allumé. J'ai juste eu le temps de prendre quelques photos...



RrrrrRrrrr !
Encore une petite Kro,
ma chérie Non, princesse !
Pas cet ouvre-bouteilles,
il est maudit !
RrrrrRrrrr

HALL DU CHATEAU, 15 H 04.



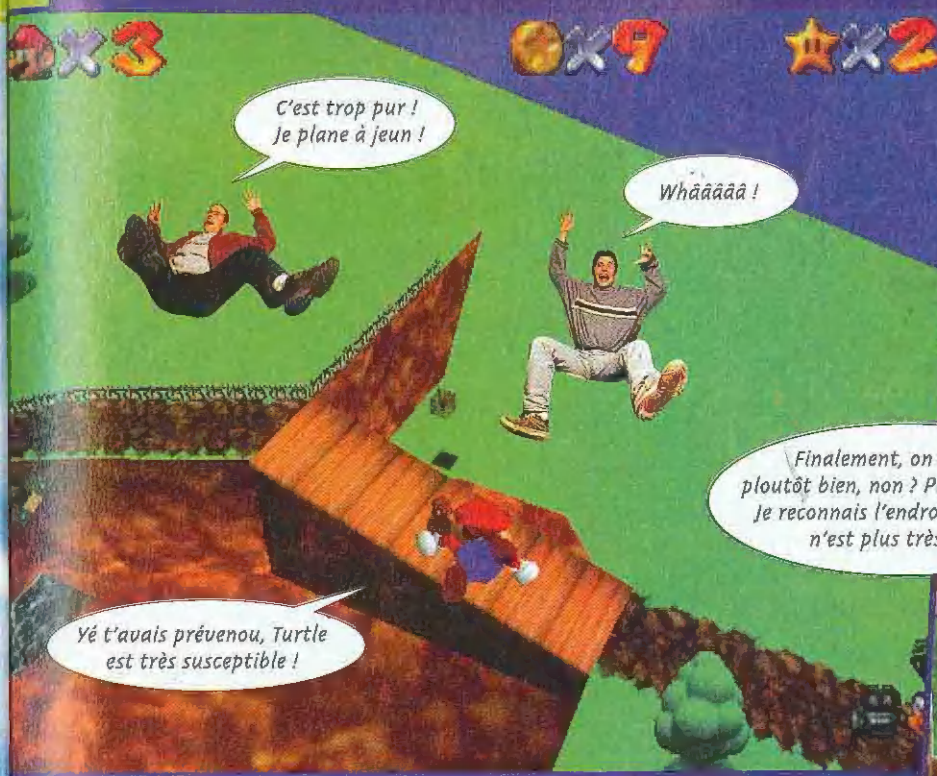
COUR DU CHATEAU, 15 H 27

Mariole a réussi à réunir les deux compères et les emmène vers la piscine.



DANS LES AIRS 15 H 28.

TROMBINOSCOPE



C'est trop pur !
Je plane à jeun !

Whaaaaa !

Yé t'avais prévenu, Turtle
est très susceptible !

Finalement, on s'en tire
plutôt bien, non ? Pas de blessés ?
Je reconnais l'endroit, la piscine
n'est plus très loin...

DANS LA MONTAGNE, 15 H 29. Atterrissage difficile...



Mamaaaaaan !
A l'aide !

Nom d'une canette de
Valstar ! J'ai un faisan dans
le crâne moi !

LE LONG DE LA FALAISE, 16 H 02.



C'est plus facile
à dire que d'avaler une
Kro ! J'ose pas

Vas-y ! Fait un grab !
Plie les jambes, man !

Ma oune peu de couillonès,
quand même ! Allez, saute, on est
presque arrivés.

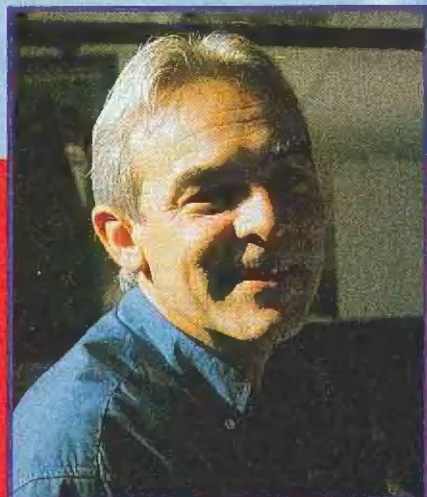
LA PISCINE, 17 H 47.

Après de longues heures de marche, nos amis arrivent enfin à la piscine. Mais Spy n'est plus là !



C'est chanmaille !
Elle est trop froide ! Heu...
mais où est passé Spy ?

Allez ! Oune peu de
courage, tout dé même !
Elle est bonne !



Bon alors, c'est quand Switch a commencé à enlever son caleçon que j'ai éteint la télé. Je ne pouvais pas supporter la vue de son affreux... enfin, de son truc-là, quoi... de son string léopard, quoi ! Maintenant, pour vous dire comment tout cela s'est terminé, c'est une autre histoire, que je vous conterai le mois prochain...

JAPON

Under Cover

Tous les deux-trois mois, Sega organise un rassemblement pour nous présenter un projet qui lui tient à cœur. On se demandait bien quel serait l'heureux élu après Blue Stinger, VF3tb, Sonic et Sega Rally 2. Eh bien, il s'agit de Under Cover.

Hagotani son

Pour contrer Sony, Sega a mis le paquet, lors de présentations privées et publiques, en présentant un maximum de titres (dont certains sont déjà sortis). Pour mettre tous les atouts de son côté, Sega a dirigé ses équipes sur de grands projets (Sonic, Shenmue, Sega Rally 2) afin de fournir rapidement la Dreamcast en gros titres. Le temps presse, car Sega n'a qu'un an d'avance sur son concurrent. C'est pourquoi un titre majeur comme VF3tb a été délégué à Genki !

En complément, Sega finance des éditeurs tiers dans le même but. Naka (Sonic Team) ou l'AM2 avaient été frustrés de ne voir imposer un planning de sorties très strict qui, selon eux, ne leur donnait pas le temps nécessaire pour faire ce qu'ils voulaient. Les AM (excepté l'AM2) travaillent sur l'arcade (dont la Naomi), alors que la Sonic Team plancherait sur Night 64.

Les autres équipes internes s'affairent de leur côté sur des titres secondaires. C'est donc un éditeur tiers, Pulse Interactive, qui a été chargé du développement d'Under Cover.

La mafia dans le texte

A la croisée de Bio Hazard (pour les caméras) et de Metal Gear Solid (pour le concept), on progresse en éradiquant les mafias chinoise et russe à la Die Hard, dans une ambiance à la "Blade Runner". La panoplie d'action est pour le moment restreinte. L'héroïne possède l'allure sexy d'Aya (Parasite Eve) avec le visage de Laura (D2).

Basé sur un roman d'anticipation japonaise dont il est la suite, le jeu se passe en intérieur comme en extérieur, et tout en 3D temps réel et libre. La Dreamcast en profite pour montrer ses muscles. Le scénario se déroule en Asie, en 2025 (deux ans après le roman), avec trois lieux principaux : un hôtel, la vieille ville portuaire, une cité

high-tech. Les mafieux parlent dans leur langue d'origine (on a droit à un sous-titrage) et des scènes cinématiques ponctuent l'aventure.

Une sortie prématurée

Disons-le tout de suite, le jeu n'était pas du tout avancé et n'a pas laissé une bonne impression aux observateurs. Dommage... L'absence de Motion Capture

se fait trop sentir avec une héroïne marchant comme un robot, pas vraiment à l'avantage du jeu. Certes, on nous a annoncé que Under Cover serait révolutionnaire mais, à ce stade, les équipes de

Pulse et Sega n'ont pas été capables de nous le montrer. Après cette présentation prématurée, on attend beaucoup du travail des prochains mois qui nous permettra de découvrir le vrai visage d'Under Cover.

TOUJOURS PAREIL !

On espérait plus d'originalité et de diversité. Les titres dans lesquels des policiers (ou des commandos) s'infiltrèrent pour éliminer des terroristes ou des mafieux (des zombies parfois) sont légion. De plus, Under Cover devra affronter Blue Stinger en mars et Win Back (Koei, N64) cet été.

Les persos ne sont pas encore finis.



Une pléiade de célébrités mais un jeu trop peu avancé.

CYBERPUNK

Tiré d'un roman de science-fiction nippon, Under Cover révèle un monde cyberpunk très proche de "Blade Runner". On y découvre que les communications type Internet régissent la vie et que les chats sont des cyborgs. Gasp !

LES TROIS CIELS



City Hotel.



Bay Area.



Water Town.

Un ennemi vous surprend.

L'ennemi blessé se rend.

Les éclairages sont réalistes.

L'intérieur des magasins très détaillé.

DREAMCAST

Pulse/Été 99

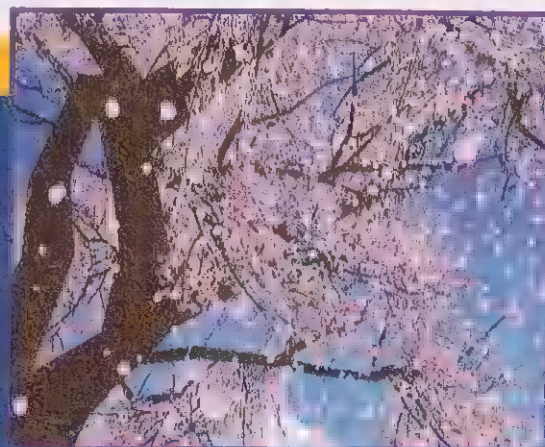
EXPLOREZ CE MONDE

Outre la vue extérieure à la Bio Hazard, on a droit à une sorte de vue à la Doom. On peut se baisser mais on ne sait pas encore si on peut tourner la tête dans tous les sens.



Shenmue

Intitulé un temps **Project Berkley**, Shenmue est le tout nouveau titre de Yu Suzuki, directeur de l'AM2, et le plus gros jeu Dreamcast attendu au Japon.



3D LIBRE !

On peut regarder partout et même s'accroupir. On devrait aussi avoir une vue subjective à travers les yeux du héros.



Avant de l'appeler "Shenmue", nombreux furent ceux qui désignèrent ce Project Berkley sous le nom de Virtua Fighter RPG. En observant l'intro du jeu, on note en effet une foule d'emprunts au monde de Virtua Fighter. On voit même clairement Akira (cf. C+84).

Alors pourquoi Shenmue ?

Sega et sa Dreamcast ont cruellement besoin d'un titre grand public. VF3, Sega Rally ou Sonic touchent soit les "hardcore gamers" soit les fans d'un genre particulier (course, combat...).

Le directeur de l'AM2 l'a bien compris : veut donner à Sega un titre de l'envergure d'un Mario 64, c'est-à-dire un jeu universel : pour tous les âges, tous les types de joueurs, toutes les nationalités...

Après deux ans d'étude et de réflexion, Yu Suzuki nous propose très certainement le projet console le plus ambitieux de sa carrière. Il inaugure un nouveau genre baptisé FREE, pour Full Reactive Eye Entertainment.

L'Asie éternelle...

Passionné par la Chine où il a effectué de nombreux séjours, Yu Suzuki nous livre un jeu tout empreint d'une Asie mystérieuse. Le personnage principal se nomme Ryo

Hazuki. À la mort de sa mère, il est entièrement éduqué par son père, Iwao Hazuki, un maître en art martial. Jusqu'au jour où ce dernier est mystérieusement assassiné.

Ryo, désormais orphelin, décide de faire toute la lumière sur cette mort et de retrouver les coupables. Son enquête mène Hongkong dans les quartiers sombres de Kowloon. On est alors en 1986. Ryo fait connaissance de l'héroïne du jeu, Rei Shenhua. Originnaire de Chine, sa vie va se trouver bouleversée par sa rencontre avec Ryo. L'aventure se déroulera entre le Japon et l'ex-colonie britannique.

La perfection selon Suzuki

Yu Suzuki est un homme exigeant dont le souci du détail, du réalisme et de la jouabilité a permis à l'AM2 de se hisser au sommet de l'industrie de l'arcade. On retrouve l'empreinte de l'homme dans ce projet console. Pour le début du jeu, qui se situe 30 ans auparavant dans la ville de Y. Kosuk Suzuki a demandé à son équipe un énorme travail de recherche. Il a été ainsi à

UN CONTRÔLE ORIGINAL

On contrôle les mouvements avec la croix de direction et la vue avec le joystick analogique. On peut alors marcher et courir tout en regardant autour de soi. Les boutons L ou R permettent au perso de courir. Des commandes originales mais pas faciles avec le pad de la Dreamcast. En fait, la disposition du pad PS s'y prête mieux.

même à reproduire la ville dans son contexte original avec ses maisons, son équipement urbain de l'époque, ses boîtes à lettres désuètes, ses distributeurs. Un résultat extraordinaire répété dans tous les lieux visités par le jeu. Exaspéré par les limites habituelles des RPG (FFVIII compris), Yu Suzuki a inclus 1200 types de pièces entièrement modélisés (meubles, objets usuels). On peut ainsi se balader dans les bâtiments et visiter toutes les pièces comme dans la réalité. Une fois dans une salle, on découvre un environnement ultradétaillé où l'on peut agir sur tous les éléments présents : téléphone,

1200 PIÈCES ÉQUIPÉES, QUI DIT MIEUX ?



Tatouage



Dojo



Eglise



Pharmacie

DREAMCAST

● AM2/début 99

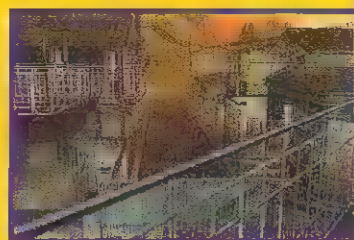
MAGIC WEATHER

Le temps s'écoule naturellement, sans parler des conditions climatiques, qui sont gérées avec un réalisme encore jamais atteint.



YOKOZUKA, 30 ANS AVANT...

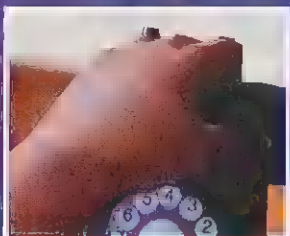
Il ne manque plus que les odeurs... Un travail de recherche titanesque.



radio, les tiroirs des meubles, le papier, les lumières. Maintenant, imaginez que ce souci de la perfection se retrouve à l'échelle d'une ville entière et vous saisissez l'ampleur de Shenmue. Jamais se balader dans une ville virtuelle n'aura eu autant de sens ! On n'oubliera pas la Motion Capture utilisée pour reproduire les mouvements humains dans les moindres détails. Le héros

LE LANGAGE DES MAINS

Finis les gros carrés en guise de mains, Shenmue apporte le souci du détail — du réalisme.

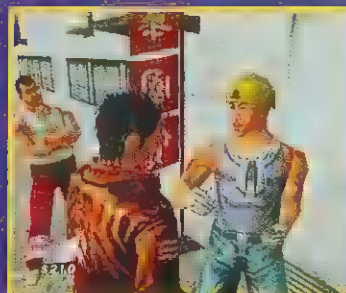


possède ainsi 17 patrons d'animation rien que pour les mains ! Le visuel laisse sans voix, il faut aussi ajouter que l'ambiance sonore n'est pas en reste. Là encore, les bruits originels ont été reproduits et tous les dialogues sont parlés avec l'accent de rigueur. On devrait également avoir droit au son 3D de la Dreamcast.

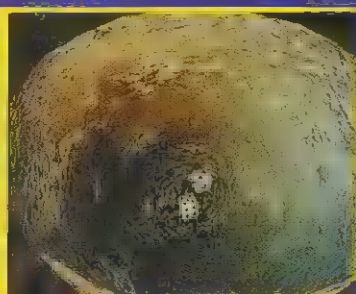
Travailler ou jouer

Shenmue se veut réaliste : vous devrez trouver des moyens pour survivre (nourriture, hébergement...). Pour ce faire, vous avez deux solutions : travailler ou jouer. Il existe dans le jeu une liste importante d'emplois (gestion de la VM, Cerise sur le gâteau, vous pourrez rejouer à de classiques Yu Suzuki cachés dans les recoins de la ville : comme Out Run ou bien Space Harrier. ...)

GAGNER DE L'ARGENT POUR VIVRE



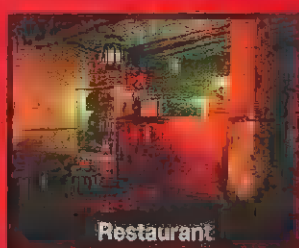
Les petits boulots.



Le jeu



Pharmacie



Restaurant



Sushi Bar



Temple



Agence

Shenmue



... Yu Suzuki parle de son jeu comme d'un titre en 4D, c'est-à-dire reproduisant la dimension temporelle. Tous les moments de la journée sont simulés en temps réel : les rayons du soleil (ou l'éclat de lune) éclairent l'intérieur d'une pièce ou un élément extérieur différemment suivant l'heure, sans oublier les ombres projetées. Le Magic Weather System gère les changements climatiques selon les saisons. Ce qui n'est pas sans incidence sur le déroulement de la partie : vision restreinte, disparition de preuves sous une couche de neige ou apparition d'empreintes de pas, etc.

Au cœur de Shenmue

Derrière une réalisation technique ahurissante, le fondement de Shenmue est bien sûr son système de jeu. Ce dernier repose sur deux modes : le View mode (cinématique) et le Play mode (jeu).

PLAY MODE

C'est le mode d'exploration. On se promène, on visite, on fouille, on communique. Bref, on est en plein RPG !



UN JEU INTELLIGENT

Le personnage s'arrête naturellement devant un mur sans se le prendre en pleine figure.



Alors que dans un jeu comme Final Fantasy VIII la différence graphique entre les films et le jeu est énorme, on ne voit rien de tout ça dans Shenmue où la qualité reste constante (merci la Dreamcast). Dans le Play mode, on se balade sans restriction dans la ville. On peut regarder dans tous les sens et examiner les objets sous toutes les coutures. La partie exploration est importante (il faudra examiner le moindre signe, affiche, panneau ou tag). À la manière de Zelda, le jeu vous donne des indices pour éviter que vous ne perdiez dans l'aventure.

Des combats pour tous

Concernant le "système de combat", Yu Suzuki a introduit le Quick Timer Event, qui est le vrai secret du jeu. Dérivé de Dynamite Dekka (Die Hard Arcade), le QTE régit les actions dans Shenmue. Il faut exécuter une suite de commandes affichées sur l'écran lors d'événements ou de combats pour décider de la suite du scénario. Il s'agit de rester en alerte. Ce système a la portée de tous traduit le souci de Yu Suzuki de fédérer un grand public autour de la Dreamcast.



QU



C'AM
CONS

Yu Suzuki
de tout so
Sega. Ave
concurr
console a
avenir. le
il travaille
grande pa
AM. Du re
Dreamcas



Le mo

QUICK TIME EVENT

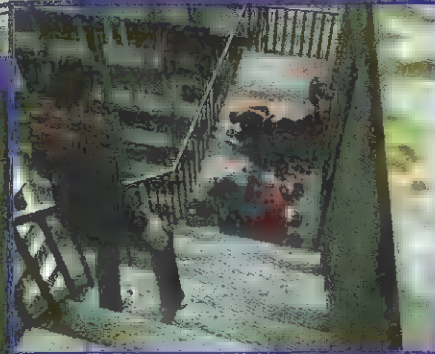


Le joueur doit reproduire les commandes comme dans un Parappa.



Le Quick Time Event peut s'appliquer à un duo de persos.

Loupez une seule commande, et c'est la cata garantie...



VIEW MODE

Les scènes cinématiques sont filmées comme dans une vraie production hollywoodienne. Attention, tout est bien en 3D temps réel !



C'AM2 À L'HEURE CONSOLE

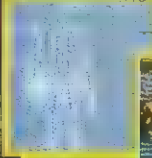
Yu Suzuki vient une nouvelle fois peser de tout son poids dans la destinée de Sega. Avec son AM, il a décimé la concurrence en arcade et revient à la console au moment où Sega joue son avenir de constructeur. Depuis trois ans, il travaille sur Shenmue et a mobilisé une grande partie des 250 personnes de son AM. Du reste, la conversion de VF3tb sur Dreamcast a été assurée par Genki.



Du dessin préparatoire au résultat final, que de boulot !



La motion capture est partout !



Jusque dans les mains des persos !

MAKING OF



Little Dream

Deuxième titre d'un ensemble de trois jeux annoncés par Panther Software sur Dreamcast, Little Dream est un RPG 3D qui vous propose d'incarner une sorte de Pinocchio !

Domme dans le conte, immortalisé par les studios Disney, vous serez guidé par une fée. Vous déambulerez dans un magnifique monde en 3D aux couleurs pastel. L'aventure se déroulera aussi bien en intérieur qu'en extérieur : vous devrez affronter une grande diversité d'ennemis dans une ambiance très bon enfant. L'image de Evolution

pour le moment, ce Little Dream intrigue par son niveau technique et esthétique qu'il laisse augurer. Décidément Square n'est pas à la fête ! On espère une version plus avancée pour le prochain Tokyo Games Show qui se déroulera en février.

DREAMCAST

● Panther/Début 99

(Sting), l'éditeur veut un RPG très grand public. Malgré son aspect enfantin, ce jeu regorge d'effets spéciaux superbes pour les pouvoirs physiques et magiques. Reste à connaître le scénario. Bien sûr, le projet débute mais comme la plupart des jeux Dreamcast dévoilés

Le corps des cochons semble s'animer naturellement.



Le personnage principal est un petit garçon en robe blanche et chapeau rouge.

Les décors et les personnages évoquent l'univers d'Alice dans le pays des merveilles.

L'exploration est bruciante, comme d'habitude.

Little Dream s'affiche en 3D temps réel.



"Un des
8/10 Total

"Mega H
RPG très
90% Con



Breath of Fire III

il va vous mettre le Feu !

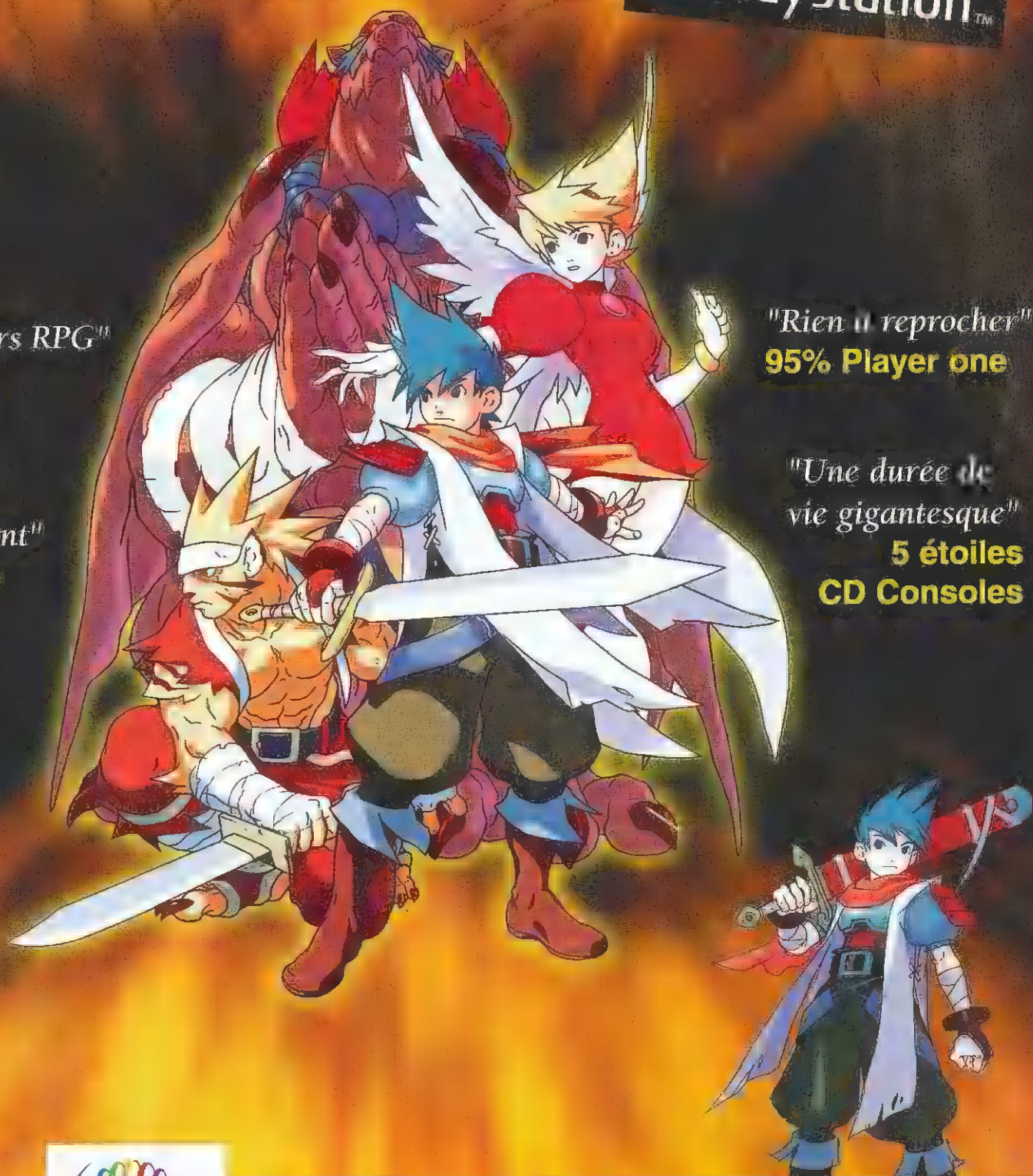


"Un des meilleurs RPG"
8/10 Total Play

"Mega Hit, un
RPG très innovant"
90% Console +

"Rien à reprocher"
95% Player one

"Une durée de
vie gigantesque"
**5 étoiles
CD Consoles**



CAPCOM

Space Griffon

Ce jeu avait fait partie des premiers jeux à sortir sur Playstation. Panther Software remet ça, mais sur Dreamcast.

Us vous incarnez Jim Willington, un commando AMC (un groupe de six pilotes). Dans le centre souterrain Hamelet, un complexe de recherche baptisé AMAX, un accident se produit, interrompant toute communication avec le centre. Le groupe AMC est envoyé pour enquêter. Chacun des pilotes possède un modèle de robot particulier, mais ont tous en commun la possibilité de se changer en trois configurations : Assault (robot), Cruise (tank) et Combat (position intermédiaire). En mode Cruise on pourra

utiliser un compas et une carte pour s'y retrouver. Reprenant son ancienne version Playstation, qui ne cassait pas des briques, Panther Software a dû procéder à une remise à jour technologique impressionnante. Sur Dreamcast, inutile de dire que les effets spéciaux sont de haut niveau. On notera aussi que le jeu a évolué, il est présentement moins orienté RPG, plus axé action. Enfin, les moments forts du scénario sont ponctués par de superbes animés.

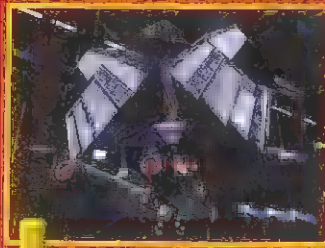
DREAMCAST

● Panther/Début 99

voler, ce qui sera bien pratique pour explorer les niveaux. Dans les phases de combat, l'écran s'illumine d'informations tactiques : la nature de l'ennemi, sa position sur le radar, le nombre d'adversaires abattus... Autrement, on a droit



ILS VOUS AIMENT



Guard Robot "Bless"



Strike Wiban



HPS03

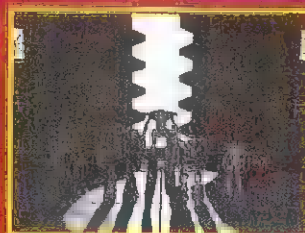


Autonoid "Tatt"

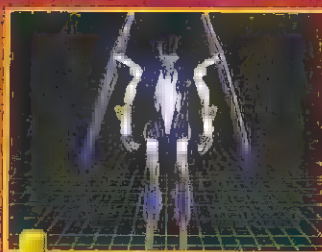
ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORTIE

3D TEMPS RÉEL

Les phases cinématiques sont superbes, et en 3D temps réel.



GRIFFON UF-9



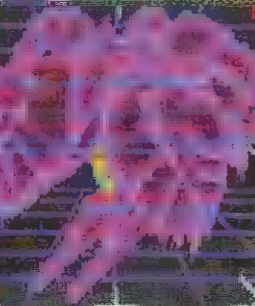
Assault



Combat



Cruise



DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

Fatal Fury Wild Ambition

Pour son arrivée dans le monde de la 3D, Fatal Fury reprend un système de jeu éprouvé et très populaire. Le but : allier une jouabilité reconnue au dynamisme visuel de la troisième dimension.

Avec ce Wild Ambition, les joueurs ne seront pas dépayés, puisqu'ils retrouveront les figures emblématiques de la série : Terry, Andy, Joe, Mai, Kim, Yamazaki et Billy, ainsi que des petits nouveaux comme Raiden, Toji et Tsugumi. Voici pour les personnages de base. Les commandes reposent sur quatre boutons (Punch, Kick, Special Attack, Escal).

On trouve également une jauge de puissance, appelée Heat Gauge, que l'on remplit en concentrant son énergie (boutons A, B et C ensemble). Une fois que la barre est pleine, on accède au Heat Blow, une super attaque ignorant toute garde et qui assomme l'adversaire. Son utilisation remet la jauge à zéro. L'Overdrive Power est une attaque ultime requérant aussi une jauge pleine et consommant tout son contenu. Citons également la Counter.

Attack, pour sortir d'une attitude défensive ; la Guard Destroyed dont la vitesse varie suivant le perso ; le Guard Impact pour prendre ses distances avec un ennemi trop collant. En cas d'attaques simultanées, les combattants restent assommés pendant un certain laps de temps. Cependant, en entrant une combinaison de touches, on peut annuler cet effet indésirable et relancer le combat. Enfin, les Combos ont été une nouvelle fois simplifiés, visuellement renforcés. À défaut de révolution, on parlera plutôt d'évolution, l'ambition de Fatal Fury Wild Ambition étant avant tout de prendre pied dans le monde de la 3D.



ARCADE

● SNK/Début 99

Votre miss
base, de ré
nucléaire, s
aide officie

TAG
ME

CO
ME



DOCK
Jeux Vidéo

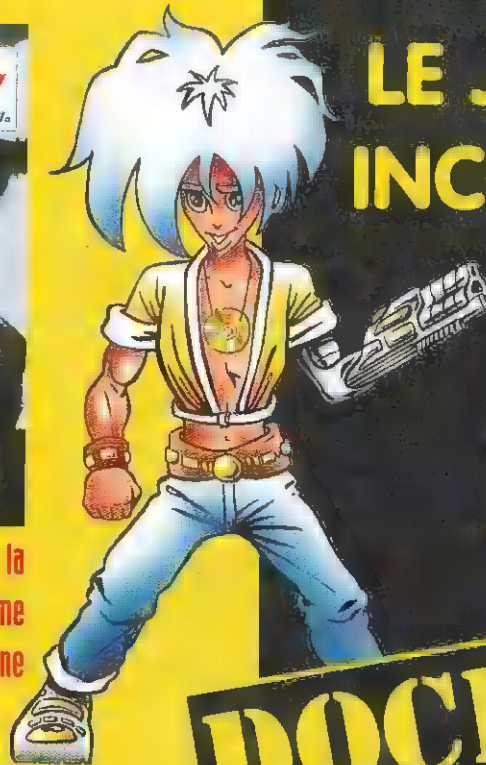
S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CAS VOS JEUX ■ VOS CON
- Nos tarifs sont clairement de
- A VOUS DONNER DES DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN JEUX D'OCCASION CO
- Chaque magasin présente e
- A VOUS OFFRIR LES DER DOCK GAMES. Dock Gam
- grandes marques.



DEMANDEZ LA
AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT*

* Selon le stock des magasins,
(1) Offre valable dans la limite



**LE JEU DE L'ANNÉE
INCONTOURNABLE
DISPONIBLE⁽¹⁾
DANS TOUS
LES MAGASINS**

Votre mission si vous l'acceptez, est d'infiltrer la base, de récupérer les otages et de neutraliser l'arme nucléaire, sans aucun soutien logistique ni aucune aide officielle... Bonne chance, Snake!



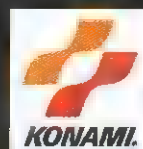
COFFRET DE LUXE METAL GEAR SOLID



- Coffret Luxe comportant des éléments de collection exclusifs.
- Un guide de jeu extrêmement dense et complet.
- Un CD regroupant l'ensemble des thèmes musicaux du jeu.
- De nombreux goodies, (Tee-shirts, casquettes, poster, cartes postales...)

Disponible sur Playstation

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLUS DE 100 POINTS DE VENTE

S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA
AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**

**Présent au Salon
de la Franchise du
19 au 22 mars 99**

FRANCE COMPTO 04 72 72 03 11

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX EN PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.23.65
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.67.59.14
ANJLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.15.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.92.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.85
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.68.31.25.28
BOULOGNE SUR MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.48
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.65.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.76.77.42
CHALON S/SOANE	Tél : 03.85.42.98.59
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.05.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.46.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.58.64
DIEPPE	Tél : 02.35.64.63.90
DJON	Tél : 03.80.53.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.20.86.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00

FRANCE

FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.55
PREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.29
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHEVON CENTER	Tél : 02.51.47.39.62
LA VARENNE ST HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.36.19.36.46
LE PUY EN VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.26.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	(consulter le minitel)
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.10.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.60.73
LORIENT 2	(consulter le minitel)
LYON	Tél : 04.78.60.33.80
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT DE MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.36.81
MONTARGIS	Tél : 02.39.98.00.67
MONTBELLARD	Tél : 03.81.91.00.52
MONTMILMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	(consulter le minitel)
NEVERS CENTER	Tél : 03.88.81.23.32
NIMES	Tél : 0.4.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.39.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.16
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN CENTER	(consulter le minitel)
SENILIS CENTER	(consulter le minitel)
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11

FRANCE

SAINTE CENTER	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.98.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.65
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON LES BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.98.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 87 37
------------------	---------------------

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.840.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.850.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.93
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS
CONTACT Raymond LESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT DE France	Tél : 05.96.63.12.13
ST DENIS DE la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.

(1) Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

Attendu pour le 25 février, le jeu est repoussé au 10 juin. On peut dire que les coyotes de chez Climax font durer le plaisir ! A moins qu'ils ne cherchent à éviter le telescopage avec la sortie de FFVIII...

Climax



L'exploration passe par la fouille des maisons

Climax Landers est à ce jour le projet de RPG le plus étonnant de la Dreamcast. Entièrement en 3D haute-résolution, il se déroule tout en temps réel : scénario, lumière, ombre, temps, journée. Bref, Climax nous fait une démonstration du potentiel 3D de la machine. Le principe de base ressemble en partie à Zelda, avec

zones appelées Pièces. Chacune appartient à une époque différente, on passe allégrement du Moyen Âge au futur éloigné. Cet aspect hétéroclite se retrouve dans les populations habitant ces Pièces. Culture, tempérament, système politique, tout diffère et contribue à la richesse du monde de Climax Landers. On retrouve également de grandes figures des jeux de Climax : Landstalker, Lady Stalker, Dark Savior, Shining Force. Il semble que tous les dialogues seront parlés. Un radar vous informe parfois sur les positions ennemies. En cas de rencontre hostile, on passe à un écran de bataille. Celles-ci se déroulent de manière classique par tours, ce qui aura le mérite de ne pas rebuter le grand public. Les pouvoirs magiques sont régis par les forces élémentaires et possèdent

différents niveaux de puissance. On peut rallier des ennemis à sa cause pour former une équipe. Il paraît même que l'on pourra gérer plusieurs groupes de persos au fil des rencontres. Les énigmes seront nombreuses et ne pourront être résolues que par le biais de la VM. Il faudra alors charger un minijeu, à terminer pour recevoir un item. Les commandes sont analogiques et le PuruPuru Pack (sorte de Dual Shock) devrait être aussi de la partie. Enfin, pour être complet, rappelons que le jeu contiendra des séquences en 60 images par seconde, des films en 3D temps réel, un système de construction aléatoire de donjons, et à chaque nouvelle partie, de nouveaux dédales !



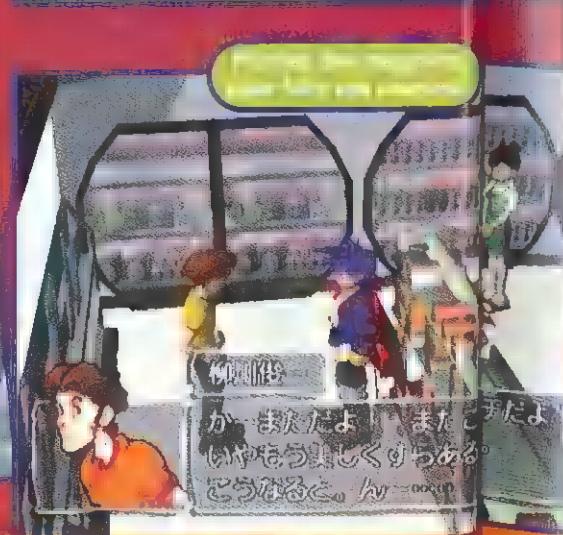
La ville de Fulim est dévastée.

DREAMCAST

● Climax/10 juin

possibilité de se déplacer en toute liberté. Les paysages traversés sont très variés : plaines enchantées, forêts lugubres, châteaux, villages, grottes, etc. Les villages ou les châteaux sont très détaillés : on peut entrer dans toutes les bâtisses ou explorer les souterrains quand il en a. Ce monde, comme suspendu dans les airs, est divisé en

La vue aérienne d'apprécier les dégâts



Donkey Kong Landers



L'inté japonais



Le temple japonais



Le couloir japonais



Le mur japonais



Le grand jardin japonais

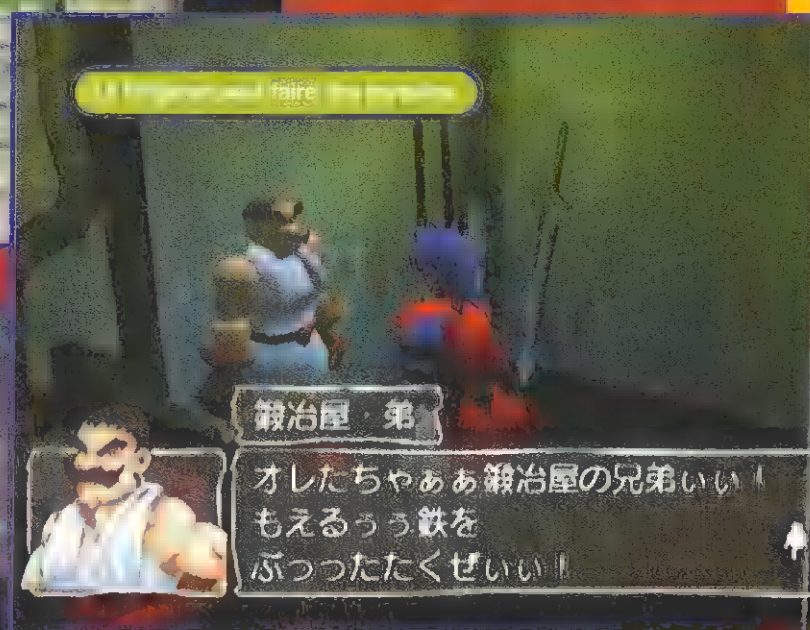


私は見た。
おまえがああ迷宮に入るのを。

Le grand jardin japonais



Climax Landers



DANS LA
TÂI, DERNIE
D'UN CLAN M
TERRIFIANT,
UN MUSCUL



COMBATTANT
ET DES POUV
LE FUTUR RE
TANDIS QUE
LE DRAGON S
DANS VOTRE

Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.



DANS LA PEAU DE
T'AI, DERNIER SURVIVANT
D'UN CLAN PUISSANT ET
TERRIFIANT, VOUS ÊTES
UN MUSCULEUX TIGRE



COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU
ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS ÉPAULES
TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DÉFAIRE
LE DRAGON ET RAMENER L'ÉQUILIBRE
DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.



DREAMWORKS
INTERACTIVE

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com



ACTIVISION®

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. ■ other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

L'ARCADE EN RYTHME

Tout le monde court après le succès de Konami : Jaleco, Sega et même Enix avec une version arcade de Bust a Move dont la borne intègre une pédale.



La relève chez Konami : la guitare !



Jaleco entre dans la danse...



Beatmania Pocket : Konami en fait trop ?



Digital Dance MIX (Sega) fut le premier jeu à danser sur console.

La fièvre du son

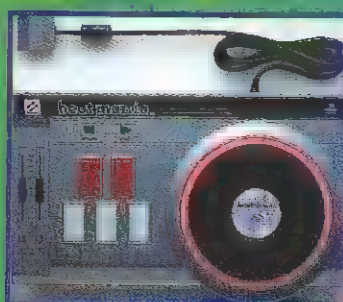
Après des débuts difficiles, le genre musical a fini par s'imposer dans le monde du jeu vidéo, principalement sous l'impulsion de Konami et de son Beatmania. L'arcade, Sega et SGB y étaient lancés dans la bataille un an auparavant mais leurs résultats avaient été mitigés...

Avec Beatmania, Konami a provoqué un raz-de-marée musical qui a balayé tous les genres classiques. Une aubaine pour l'éditeur dans le contexte de marasme général. En ce début 99, tout le monde vivait donc de son titre dansant : une bataille acharnée s'annonce, aussi bien sur console qu'en arcade. En arcade, le genre est appelé à se développer, car il attire les foules : son coût de fabrication est bas. Pas besoin de milliards de polygones, les jeux de ce type peuvent tourner sur des cartes très anciennes. Ensuite, tout dépend du design et de son interface. De plus, un jeu comme Beatmania est facile à soutenir : il suffit de sortir régulièrement de nouvelles musiques sous forme de data-disks. Sur console, même chose : ce n'est que l'adaptation des interfaces originales est risquée, car le jeu ne marche pas sur pad ou le tapis (dans le cas de Dance Dance

Revolution) ne peuvent pas être recyclés facilement. Autre problème, chaque éditeur y va de sa manette : aucune standardisation n'est prévue. La mode ne devrait pas tarder à débarquer en Europe où son succès dépendra du soin apporté à l'adaptation à nos goûts musicaux. Une simu de valse ?



La version MS Color de Beatmania est géniale !



Konami soutient son Beatmania PS avec un pad de folie !



La Dreamcast n'échappera pas à Pop'n Music

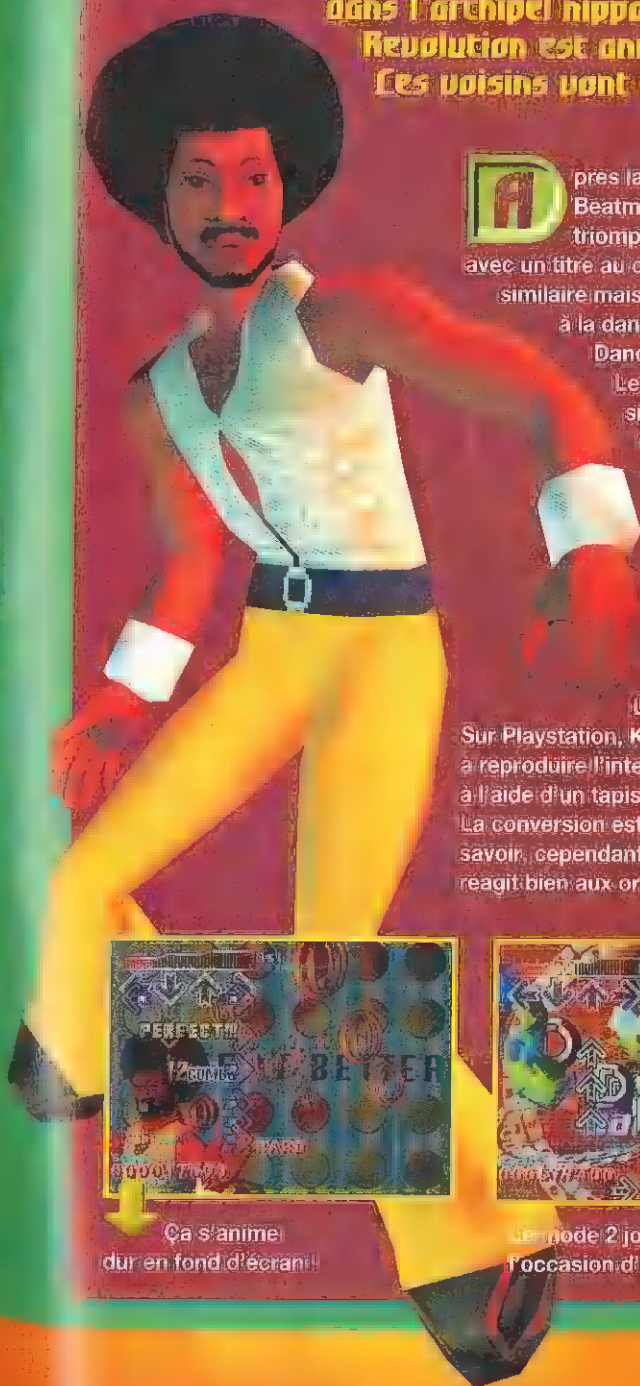


Le premier titre dans le genre : l'arcade Sega.

du samedi soir...

Dance Dance Revolution

C'est actuellement le plus gros succès en arcade dans l'archipel nippon. Dance Dance Revolution est annoncé sur Playstation. Les voisins vont être contents !



Apres la grande vague Beatmania, Konami triomphe en arcade avec un titre au concept similaire mais appliqué à la danse : Dance Dance Revolution. Le système est simple : on regarde des commandes défiler sur l'écran et on doit les reproduire en marchant sur une sorte de pad au sol. L'éclate totale !

Sur Playstation, Konami a réussi à reproduire l'interface originale à l'aide d'un tapis électronique. La conversion est totale. Reste à savoir, cependant, si ledit tapis réagit bien aux ordres du joueur.



Ça s'anime dur en fond d'écran !!



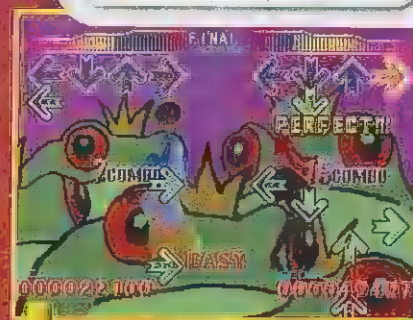
Le mode 2 joueurs sera l'occasion d'opposer des styles.



Une fois le perso choisi (un homme ou une femme), on se lance au choix dans les modes Arcade, Arrange (original PS), Training ou carrément Edit (on programme les commandes des pas en fonction d'une des musiques du jeu). Le design général est un mélange de disco, hip-hop, techno-house et reggae. A l'écran, outre les commandes, on voit son personnage danser sur un fond de stage animé rappelant beaucoup Beatmania. Côté musique, le jeu inclut seize titres composés par de grands DJ nippons. On murmure qu'une version Dreamcast verrait le jour courant 99...

PLAYSTATION

● Konami/Début 99



Un conseil, mettez la sono à fond !



Tout est étudié pour vous faire danser sur le tapis.



ÇA CHAUFFE



PLAYSTATION

● Enix/Début 99

Comme dans le précédent volet, le design décape.

Bust a Move 2

Après un premier volet qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, Enix est prêt à repasser à la caisse.

Appuyé pour l'occasion par une foule de sponsors nippons, Bust a Move 2 reprend fidèlement le système de jeu de son grand frère (on ne change pas une recette qui marche). On doit toujours reproduire en rythme les commandes qui défilent à l'écran. Ce concurrent avoué de Parappa est l'œuvre d'une équipe (Metro) basée à Akihabara. Pour la petite histoire, Bust a Move devait être à l'origine un jeu de strip-tease (couchez Panda !), mais, Enix oblige, Metro a transformé le tout en jeu de danse. Cette fois, les niveaux sont animés et bien plus spectaculaires. Les mouvements de caméra et les effets spéciaux ajoutent au dynamisme de la simulation. De nouveaux genres musicaux et des personnages inédits font leur entrée, dont Comet (la petite sœur de Freda) ou Tsutomu (un écolier âgé de onze ans). L'animation des danseurs a également été revue pour offrir des chorégraphies encore plus fluides et naturelles. Graphiquement, le délire prime encore dans le design des niveaux et des persos. Pour toucher un public plus large, le système a été assoupli. On marque le maximum de points quand la pression des boutons

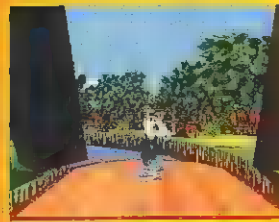
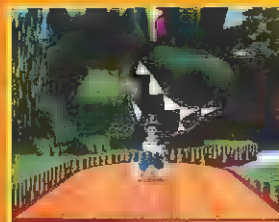
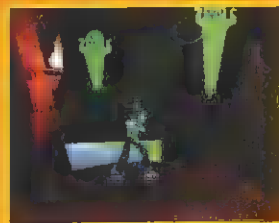
coincide exactement avec le tempo. En cas de léger décalage, le montant des points est inférieur. Si on loupe complètement sa manœuvre, on est sanctionné d'un Dance Miss. En enchaînant avec succès trois séries de commandes, le danseur effectue une sorte d'attaque spéciale spectaculaire. Et contrairement au premier volet, chaque perso possède ses propres coups.



On espère que les musiques seront de meilleure qualité cette fois.

L'IMMERSION DES GROSSES LIAISSURES

Voici un exemple de niveau animé. Le personnage circule dans un parc d'attractions. Impressionnant.



fièvre du samedi soir

Parappa avait beaucoup apporté à la Playstation en terme d'image, mais, malgré une ambiance et un système géniaux, le jeu n'avait pas connu le succès au Japon pour des raisons de marketing. Alors qu'en sera-t-il de son successeur ?

Um Jammer Lammy

Lé système ne change pas : il faut toujours reproduire les commandes qui défilent à l'écran. Le design reste également le même et Rodney A. Greenblatt a été mis une nouvelle fois à contribution. On retrouve d'anciennes figures, comme Chop Chop Onion Master ou Katy Kat. Cependant, pour cette suite, SCEI a pris le risque de se passer de Parappa. Pour le remplacer, on trouve la rockeuse Lammy. A première

vue, l'héroïne possède moins d'envergure que notre rappeur préféré, et beaucoup d'observateurs craignent que le rock soit un genre qui déplaît au grand public. A noter, l'arrivée d'un mode 2 joueurs sur le même écran et d'un mode JAM, très mystérieux, qui permettrait une succession de duels impliquant un très grand nombre de joueurs. Et Parappa ? Fera-t-il une apparition dans cette suite ? Réponse en mars.



Lammy est moins charismatic que Parappa.



C'est nouveau, le bras du perso peut se tortiller.



Le mode 2 joueurs s'affiche désormais sur le même écran.



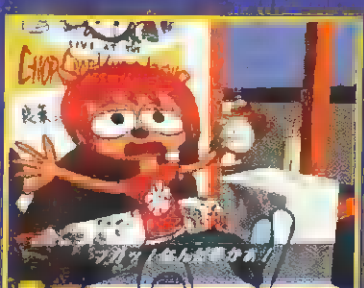
Il semble que l'Onion Master vous guidera.



Le système de jeu n'a pas bougé d'un pouce.



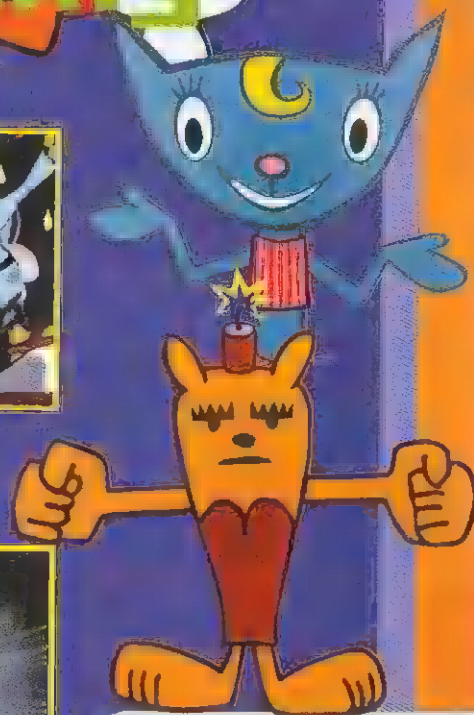
"Milk Can" est le nom donné au groupe de rock de Lammy.



Les décors ont un rendu plus réaliste.



Le pompier chante au lieu d'éteindre le feu.



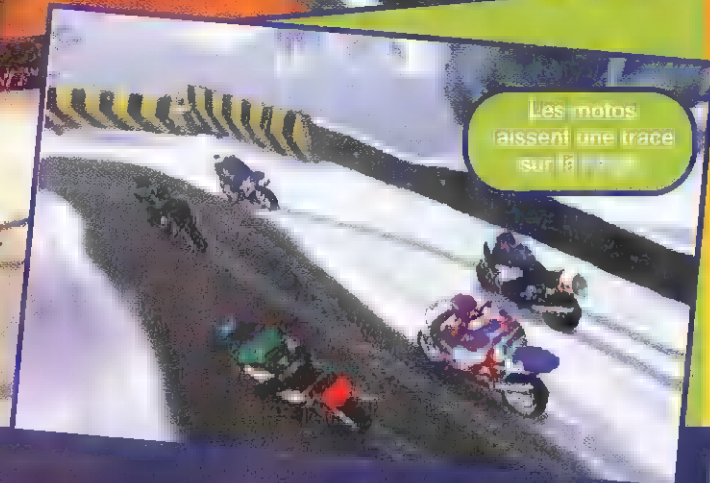
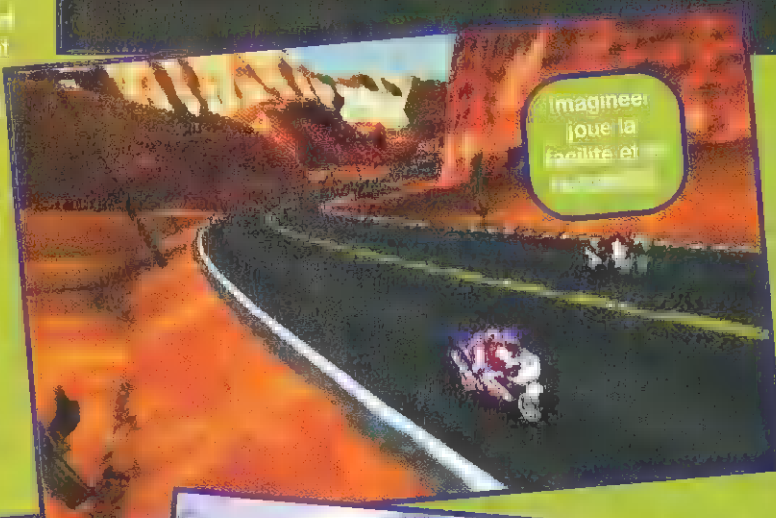
PLAYSTATION

● SCEI/Mars 99

Redline Racer

Avec un petit travail d'adaptation, Imagineer est désormais prêt à lancer tout un tas de jeux qui ont fait leur preuve dans des genres peu représentés sur Dreamcast. Après le superbe incoming (Rage), voici Redline Racer, le fameux jeu de moto de Criterion. Pour l'éditeur nippon, c'est une bonne affaire. Les deux titres étant distribués en version OEM (bundlé) avec un maximum de cartes graphiques 2D/3D, PC, le coût de la licence est réduit. Côté technique, le jeu possède un système de quatre vues, comme Daytona USA, et les angles de caméra ont été revus pour le Replay. Le programme a été optimisé

en modes - championnat 2P VS - sur un écran split horizontal - et GP (course solo) - et trois motos de base. Ce seront pas moins de seize concurrents qui vont se livrer bataille sur des revêtements très divers (bitume, sable, neige, etc.). Et on parle de nouveaux circuits, pour un nombre total qui devrait avoisiner la vingtaine. Tout comme incoming, cette version Dreamcast de Redline Racer semble supérieure à son original PC. La 3D est fine, complexe, stable, avec des effets spéciaux superbes. A quand Half-Life ?



DREAMCAST

● Imagineer/Début 99

pour accélérer le jeu, qui posséderait une vitesse étonnante. On compte trois



être bien fournie en softs...

• POURQUOI AGIR plus riche, plus Internet (chuuut)
• VOS TALENTS: V de simulation, avec moyen(ne) partou tout vous êtes cré graphe et un bon n recherchons par a

PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ !

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE NOUVEAUX TIPS ET SOLUTIONS TOUS LES MARDI ET VENDREDI SOIR)

Qualitativement
TIPS (6)

LA RAPIDITÉ

J'entends dire, ici ou là: "Le minitel, c'est lent". Eh bien, pas de ça chez TIPS: tout est conçu pour un **accès rapide à l'information**. • Les pages ou messages sont **interruptibles**: inutile d'attendre la fin pour taper un choix! • Les articles (tips, solutions) sont rédigés dans un **langage concis** et clair. • Les écrans ou messages intermédiaires sont **réduits au minimum**. Les graphismes sont **allégés**. C'est un régal et c'est sur **3615/3617 TIPS** et **0836683264**.

Exclusivement
TIPS (2)

LA PAUSE

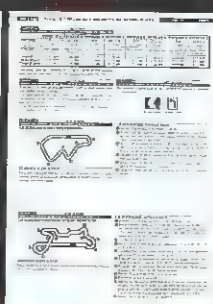
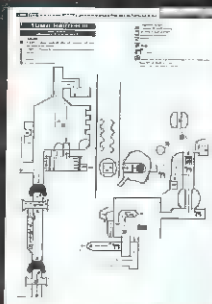
Vous utilisez TIPS par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche II** vous permet de **stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches I et III). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.



Exclusivement
TIPS (4)

FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple: **3617 TIPS**! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux préférés** (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur **3617 TIPS**.



officiel des **Tips*** par **téléphone**.

0836683264

officiel des **Tips*** par **minitel**.

3615 TIPS

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Télé: 3615, 083668-3264; Fax: 3617-3570; TIPS est une des activités d'information hebdomadaire des Editions du jeu et des Jeux Vidéo.

* TIPS: (voir anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

TIPS® RECRUTE !

• **POURQUOI AGRANDIR L'ÉQUIPE DE TIPS?** Pour offrir un contenu encore plus riche, plus original, plus exhaustif sur Minitel, Téléphone... et Internet (chuuut !). Les postes sont (réellement !) évolutifs.

• **VOS TALENTS:** Vous êtes de préférence excellent(e) dans un domaine (jeux de simulation, aventure, plateau, arcade, réseau... sur console et/ou PC) que moyen(ne) partout. Pour les postes d'infographie, vous connaissez, mais surtout vous êtes créatif(ve) et rigoureux(se). Indispensable: une bonne orthographe et un bon niveau de langage. L'humour est un plus appréciable! Nous recherchons par ailleurs un journaliste spécialisé dans la téléphonie mobile.

• **POSTES À POURVOIR:** Journalistes (testeurs, rédacteurs de solutions et guides, Dieu du tips et de la bidouille...), infographistes (presse, Internet).
• **CONDITIONS DE TRAVAIL:** Région Parisienne ou travail à domicile. Contrats salariés de temps partiel à temps plein selon vos disponibilités et compétences. Plusieurs postes à pourvoir.

• **ENVOYEZ** votre CV et une lettre de motivation (dactylographiée de préférence, nous abhorrons graphologues et autres gou'ous) à:
Pixtel - Ressources humaines - BP 249 - 94102 SAINT-MAUR Cedex.

Backman renvoie Spiderman à sa toile.



Marvel vs Capcom

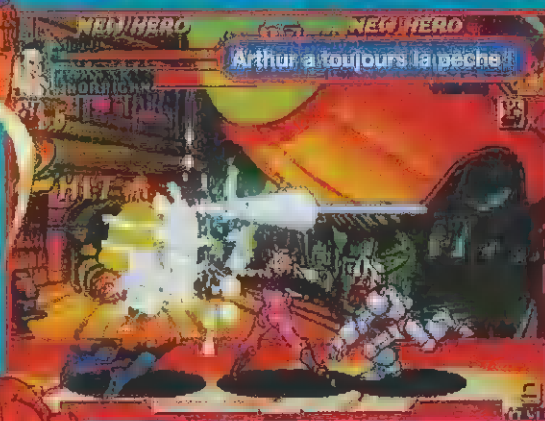
Marvel vs Capcom est un jeu de combat 2D. L'histoire est simple : les héros de Marvel et de Capcom se réunissent pour combattre les forces du mal.

Dérivé du système mis au point initialement pour X-Men vs Street Fighter, Marvel vs Capcom veut atteindre le summum en matière de jeu de combat 2D. Parmi les combattants proposés, on en choisit deux pour former une équipe. Durant le combat, les persos se relaient en fonction de l'évolution de la situation ou de la nature de l'adversaire en présence. Un système complexe de gardes et d'offensives groupées a été conçu, avec, à chaque fois, un souci profond du spectacle. Chaque attaque spéciale est l'occasion d'une débauche d'effets spéciaux. L'animation en 60 images par seconde est hyper détaillée et fluide, ce qui est devenu une habitude chez

Capcom. Si vous vous retrouvez en situation difficile, vous pouvez faire appel à une option de soutien : des personnages tiers interviennent alors pour vous tirer d'affaire ! On trouve dans cet ultime volet de la saga Marvel un vaste choix en combattants puisque le concentré du monde Marvel et de Capcom s'y est donné rendez-vous. A ce sujet, certaines figures font leur grand retour comme le chevalier Arthur, Strider et Captain Commando. Les conversions CPS-2 et CPS-3 avaient été difficiles sur 32 bits, et sur PS, il a fallu enlever des éléments du jeu à contrecoeur. Sans compter que le grand public se plaignait de l'ajout de la cartouche sur Saturn, pas pratique. Avec la Dreamcast, Capcom a enfin trouvé une plateforme simple et performante : les jeux CPS-2 et CPS-3 tiennent facilement sur la console, et la Naomi ne pose aucun problème de conversion.



La double attaque ultime fait mal !



Arthur a toujours la pêche !

On ne compte plus le nombre de persos.



L'écran paraît trop étroit !



DREAMCAST

● Capcom/25 mars

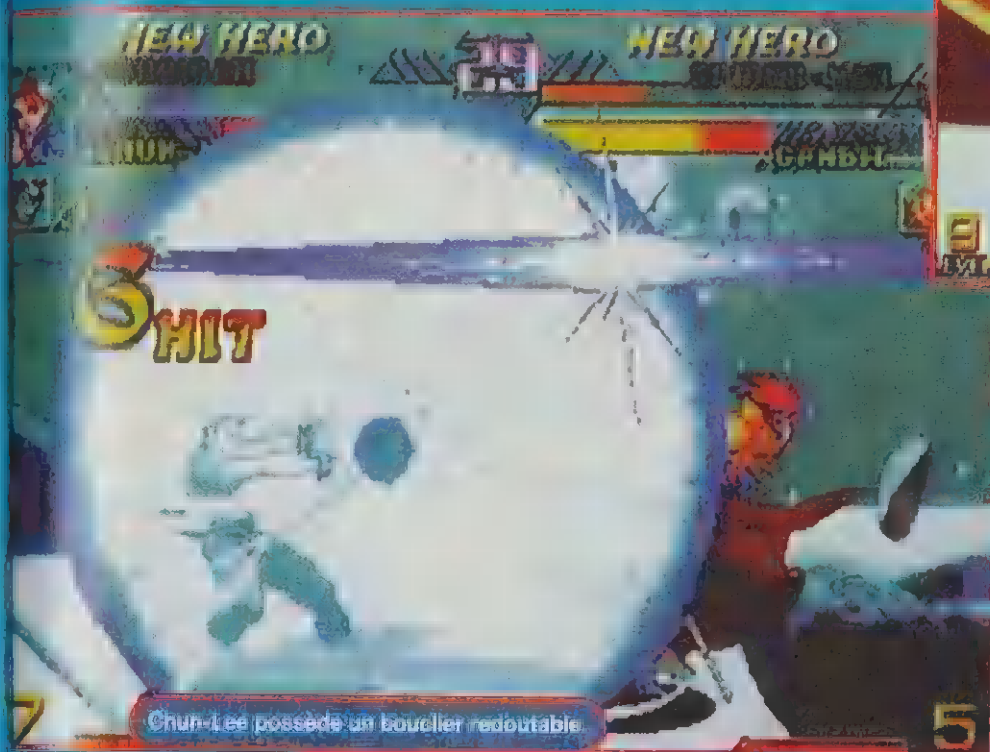
S Capcom

trou-
vous
option
pages
pour

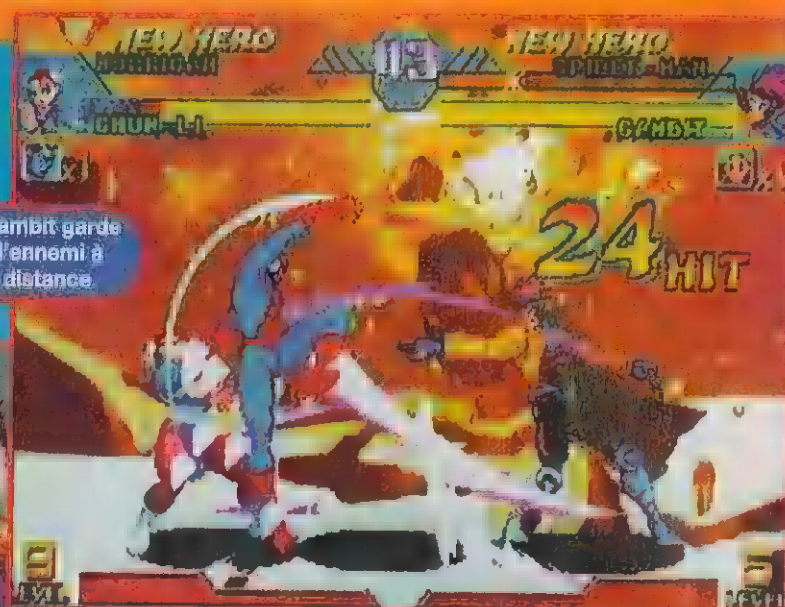
e volat
le
isque
Marvel
me
cer-
rand
er
Gons
été
PS
venne

nt
tout de
pas
cast
me
PS-2 et
nt sui
er pôle

oran paraît
pop étroit !



Chun-Li possède un bouclier redoutable.



Gambit garde l'ennemi à distance.



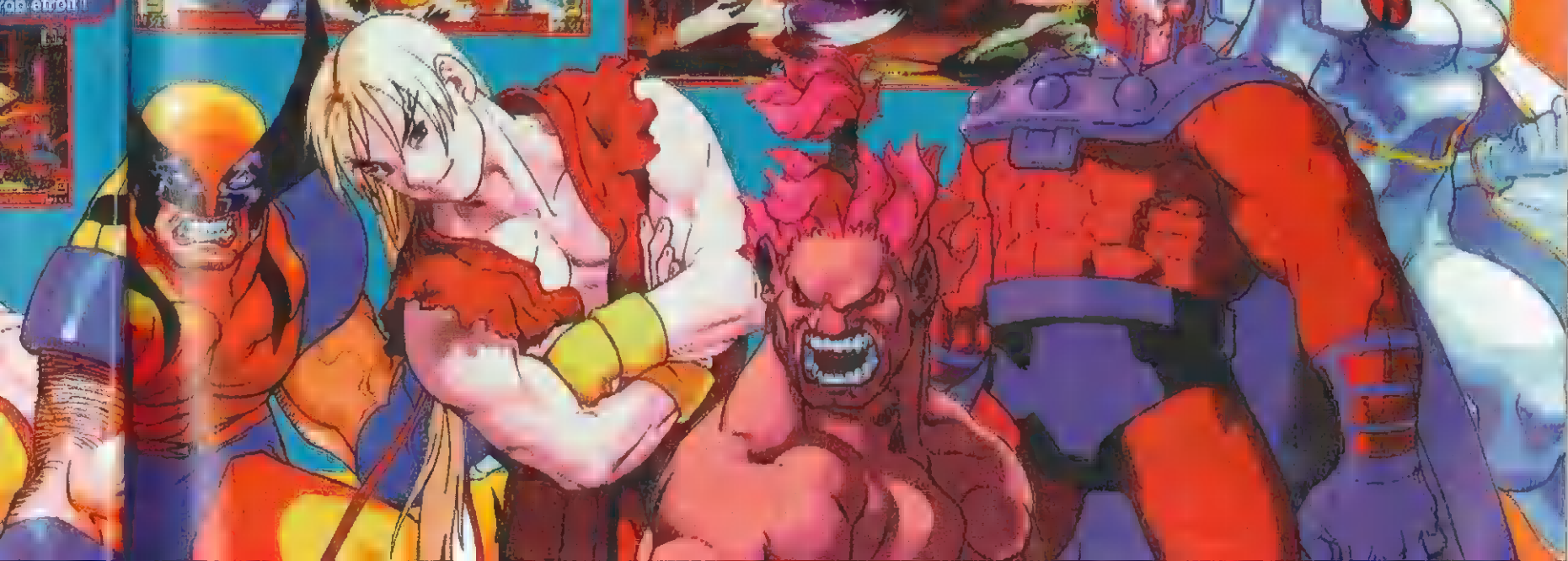
Une foule de figures intervient !



Zangief est toujours aux fourneaux.

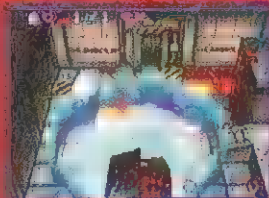


Ryu avance protégé par la tornade.

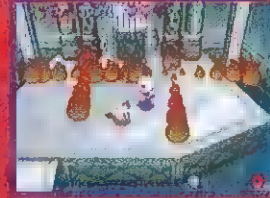




La terre



L'eau



Le feu

Bomberman 2

Le jeu Bomberman 2 est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo.

Avec sa personnalité unique, Bomberman est un jeu qui a marqué l'histoire de la console Nintendo 64. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo. Le jeu est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo.

Le jeu Bomberman 2 est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo. Le jeu est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo.

Le jeu Bomberman 2 est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo. Le jeu est une suite directe de Bomberman. Il reprend le même principe de jeu que le premier, mais avec des améliorations et des nouveautés. Le jeu est disponible sur Nintendo 64 et Super Nintendo.



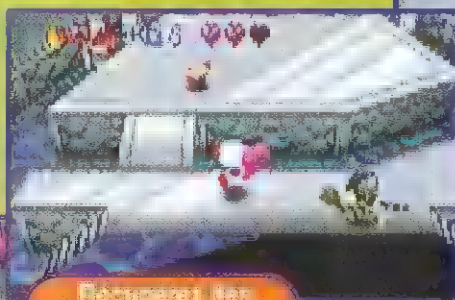
Bomberman peut désormais en deux



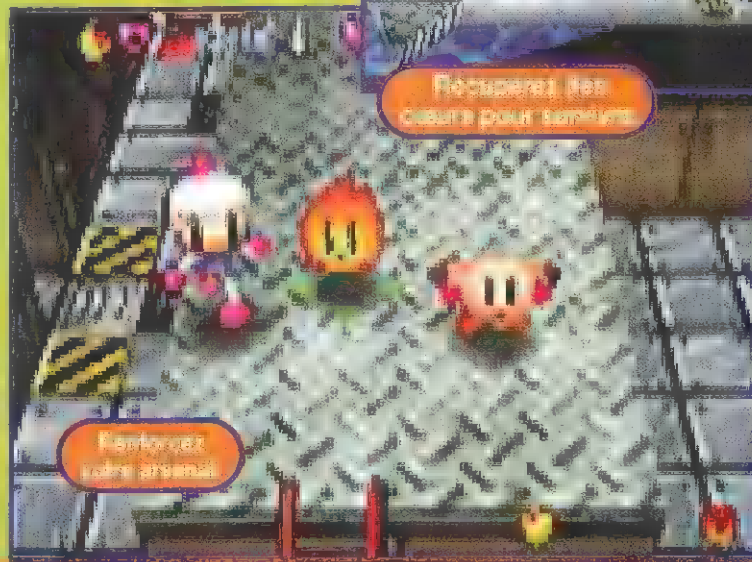
Le jeu peut être joué en deux



Les salles finales sont assez complexes



Récupérez les coeurs pour sauver



Renforcez votre arsenal



Certains passages sont très étroits

NINTENDO 64

● Hudson/Printemps

FRANCE

01. Paris	04.7
02. Marseille	04.5
03. Lyon	04.3
04. Toulouse	04.1
05. Nantes	03.9
06. Bordeaux	03.7
07. Lille	03.5
08. Strasbourg	03.3
09. Montpellier	03.1
10. Clermont-Ferrand	02.9
11. Dijon	02.7
12. Rennes	02.5
13. Nantes	02.3
14. Lille	02.1
15. Strasbourg	01.9
16. Montpellier	01.7
17. Clermont-Ferrand	01.5
18. Dijon	01.3
19. Rennes	01.1
20. Nantes	00.9

Achète! Vends! et viens tester
Echange! les toutes dernières NOUVEAUTÉS
 dans notre Espace Club



dans notre Espace Club

de -30%
à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion



Accès direct à l'Espace Club
pour tester les nouveautés-jeux

Remises* privilèges sur les prix
argus en achat-vente/occasion !

Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia

Accès direct aux rendez-vous
"Découvertes"

[illegible]

Senritsu Bisho



Derive d'un titre portant le meme nom et sorti sur Playstation, **Senritsu Bisho** fait son grand retour, en superbe 3D et sur Dreamcast.

Entièrement en 3D temps réel, ce clone avoué de Bio Hazard impressionne par son visuel réaliste (auquel on commence à s'habituer sur DC). On contrôle deux persos comme dans Overblood, et il faut sans cesse passer de l'un à l'autre pour se sortir d'affaire ou pour résoudre certains problèmes du jeu. Mieux, il y a un mode à deux joueurs : l'écran se splitte verticalement, chacun contrôlant alors un des héros. Par exemple, pendant que votre ami est enfermé dans une salle avec un monstre, vous devez essayer de trouver le moyen de l'en faire sortir : une interaction en temps réel parfaite. Koel appelle cela fièrement Pair Combination (mode 2P) ou Pair Control (mode 1P). En revanche, l'histoire donne dans le classique. Ernest, un chercheur renommé, reçoit un e-mail provenant d'un collègue, un certain Marcel, qui l'appelle

d'urgence sur l'île Newracel, perdue dans le Pacifique. Ernest découvre un centre de recherche secret, et retrouve Christie, sa fille décédée. Après quoi, il cesse de donner ses nouvelles. Inquiets, deux élèves du professeur, Kei et Reina, décident de partir sur ses traces. Ils arrivent ainsi sur Newracel et s'y infiltrent. Au détour d'un couloir du complexe scientifique, ils se retrouvent séparés par la fermeture d'une porte à sécurité. Le film d'horreur peut commencer. Bien sûr, toutes les scènes cinématiques se déroulent en 3D temps réel.



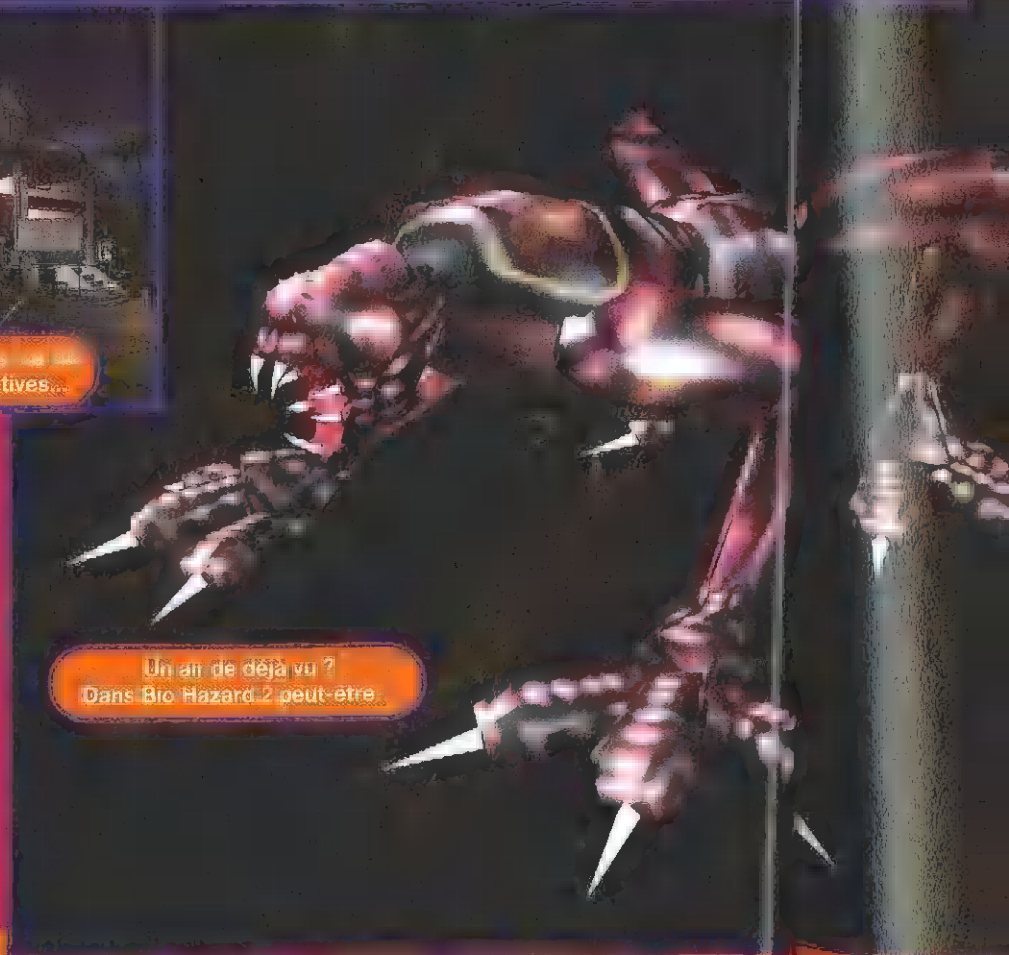
Immersion interactive grâce à la 3D.



Un conseil, jetez votre contrôleur et ouvrez de nouvelles perspectives...



N'oubliez pas de 2D.



Un air de déjà vu ? Dans Bio Hazard 2 peut-être.



ALLAN



CHRISTIE



KEI



REINA

Dreamcast autorise une
grande quantité de détails en 3D

Vos persos sont séparés,
l'aventure commence...

DREAMCAST

● Koei/été 99

L'interaction est extrême

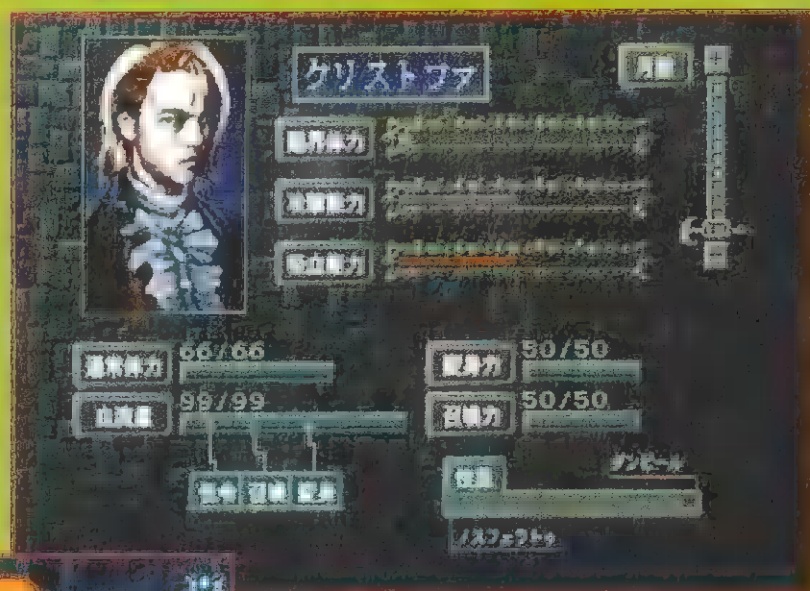
Le mode 2 joueurs
est révolutionnaire

Vampire

On connaissait le comte Dracula, une créature de l'ombre assoiffée de sang. Grâce à Art Drink, vous pourrez à votre tour vous désalterer.

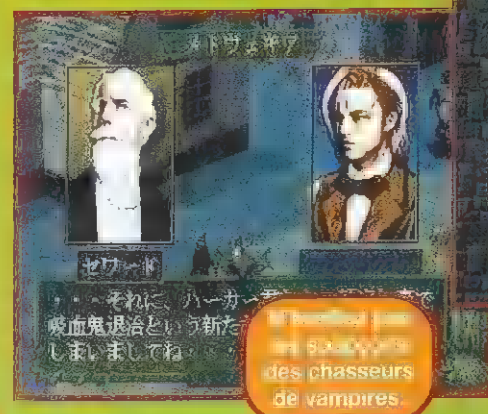
Vampire est une sorte de RPG, qui met en scène des méchants et des bons vampires (il y a une morale). On incarne le bon, un certain Christopher qui doit arrêter les plans maïétiques d'un confrère du nom de Duran. Cool ! Les moments de la journée sont gérés, inutile de dire qu'il ne faut pas tenter de sortir de jour. On peut se déplacer, se transformer en vampire, en loup, etc. Il suffit pour cela de récupérer des options afin de les inscrire dans un menu sous forme d'icônes. Afin de déjouer les plans de son adversaire, votre gentil vampire doit mettre sur pied une armée de morts-vivants, et pour ce faire, rien ne vaut une petite "ponction" de sang chez les villageois des alentours. En ralliant certains humains très puissants, vous montez en grade. Attention, car vos agissements éveilleront rapidement l'attention des chasseurs de vampires qui

vous traqueront sans relâche... Le jeu gère la Pocketstation, mais pas le Dual Shock, une bonne dose de vibrations à chaque morsure, ça ne vous aurait pas dit... Voilà un titre en 3D et doté d'une réalisation honnête, qui pourrait être intéressant.



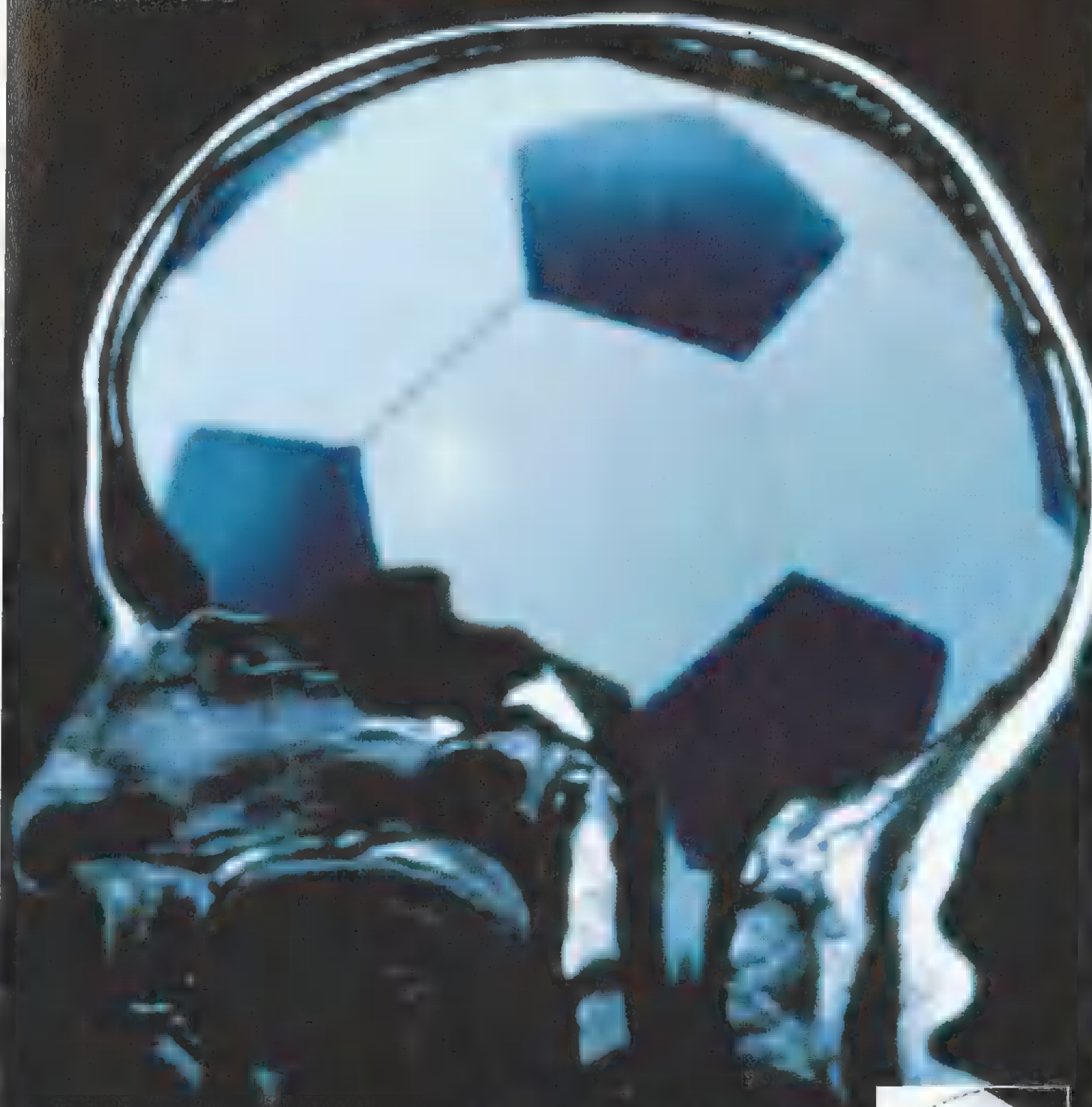
PLAYSTATION

● Art Dink/Mars 99



Width= 399 Level= 270
t: 28584
e: 001/03
m: 006/011

signa



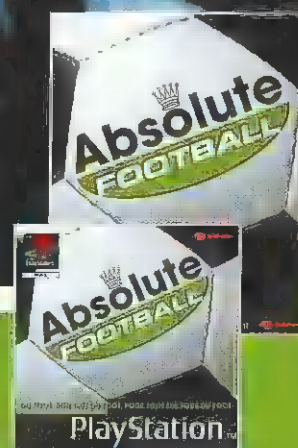
Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

INFOS / CADEAUX / SOLUTIONS
3615 **Hint-line**
Virgin Games 08 36 08 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
* 2,23 F la minute



PC Win CD-Rom



Puyo 4

Après un succès à la vente record, la société Compile a décidé de poursuivre ses développements. En fait, il semblerait qu'une partie, ou la totalité, de son capital ait été reprise par Sega. Cela permet à Puyo Puyo de rester sur sa surface. Puyo 4 (Puyo Puyo en japonais) débarque sur Dreamcast, dans une version 4 joueurs incorporant tout ce qui a fait le succès de la saga. Classique, le mode Story reprend les principales figures du monde de Puyo Puyo et en inclut de nouveaux. Si le principe ne change pas fondamentalement, il n'en est pas de même des graphismes.

Bien que la liquidation ait été prononcée, la société Compile poursuit ses développements. En fait, il semblerait qu'une partie, ou la totalité, de son capital ait été reprise par Sega. Cela permet à Puyo Puyo de rester sur sa surface. Puyo 4 (Puyo Puyo en japonais) débarque sur Dreamcast, dans une version 4 joueurs incorporant tout ce qui a fait le succès de la saga. Classique, le mode Story reprend les principales figures du monde de Puyo Puyo et en inclut de nouveaux. Si le principe ne change pas fondamentalement, il n'en est pas de même des graphismes.

L'intro et les événements sont ponctués de superbes séquences animées. Par exemple, au centre de l'écran les deux persos se lancent des attaques spéciales en fonction de vos performances, et la disparition des Puyo provoque de superbes explosions. Ensuite, les niveaux possèdent désormais une nature élémentaire. Le jeu évolue suivant celle-ci avec l'apparition de bonus différents. Afin de renforcer l'action et la réflexion, Compile a intégré des Combos de niveau 100 ! À noter également divers modes comme le Multijoueur (jusqu'à 4), Survival et l'Entraînement. Réalisation soignée et jouabilité bien rodée, Puyo 4 arrive à point nommé pour combler le vide sur Dreamcast, celui des jeux de réflexion. Puyo Puyo débarquera aussi sur Neo Geo Pocket Color sous la marque Sega.

DREAMCAST

● Compile / 4 mars



Réunissez au moins quatre Puyo de la même couleur, hop !



On trouve des cuves de toutes les tailles.



Le centre de l'écran est animé



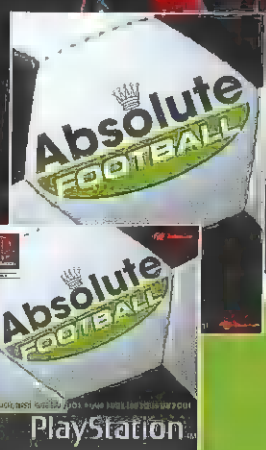
Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95
www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute



PC Win CD-Rom



La guerre des portables

SNK et Bandai sont de retour

Torpillée en quelques jours par la Game Boy Color, la Neo Geo Pocket trouve son public. SNK a réagi en préparant une version couleur de sa portable. Tandis que, de son côté, Bandai se risque sur le marché des portables avec une console noir et blanc.

Progressivement, les camps se dessinent. Sega soutient la Neo Geo Pocket Color, et SCEI, la Wonderswan. Les deux géants fourbissent leurs armes pour tenter de tailler dans les parts de la Game Boy, qui souffle ses 10 bougies. Mais peuvent-ils encore défier Nintendo ? Avec près d'un million d'unités vendues dans le monde chaque mois et un parc actuel de 70 millions de machines (!), Mario regarde le tout d'un air amusé, visant les 80 millions d'unités début 2000. Une première ! En leur temps, Nec (GT) et Sega (Game Gear) s'étaient cassé les dents. L'avance technologique de leurs machines (écran couleur rétro-éclairé) et des ludothèques fournies (GT) n'avaient pu avoir raison du réalisme et du génie de Nintendo. En 99, la situation a-t-elle changé ?

Neo Geo Pocket Color

Compatible avec la version N&B, la NGPC en reprend les caractéristiques techniques. Son écran de 160 x 152 dot TFT n'est pas rétro-éclairé. Doté d'une palette impressionnante de 4096 couleurs (comme feu l'Amiga 500), la NGPC peut en afficher de 20 à 146 suivant que les jeux sont compatibles N&B ou exclusifs couleur. La NGPC est légèrement plus grande que son aînée et a gagné en autonomie (40 heures avec deux piles standard). L'option de communication radio "Wireless Communication Unit" est conservée et améliorée. Sa portée a été ramenée à 10 mètres au lieu des 30 initiaux, mais permet désormais la connexion simultanée de 64 utilisateurs. SNK prévoit une communication avec

ses futures bornes d'arcade. Il est également possible de relier la portable à la Dreamcast. On parle aussi d'un futur tuner télé, comme pour la GT ou la Game Gear. **SNK ; 19 mars ; 450 F.**

Wonderswan

Le roi du jouet, Bandai, jusqu'à présent incapable de s'imposer comme constructeur de consoles (Playdia, Pippin), remet ça le 4 mars prochain, avec cette fois une portable 16 bits : la Wonderswan. Dotée d'un excellent écran N&B, la WS inclut un grand nombre de boutons permettant de jouer à l'horizontale ou à la verticale, en mode droitier ou gaucher (comme la défunte Lynx d'Atari). Son 16-bits stéréo de qualité, elle se décline en sept coloris pour un prix très étudié de 250 F. Elle bénéficie

d'ores et déjà du support de nombre d'éditeurs, parmi lesquels Square, Konami, Taito, Capcom... Elle devrait permettre d'afficher la télé en N&B. On parle déjà d'une version couleur à venir fin 99. Pour le moment, Bandai, optimiste, a fixé ses objectifs de vente à 400 000 unités pour le lancement et 4,6 millions de machines pour la première année ! **Bandai ; 4 mars ; 250 F.**



Comme son aînée N&B, la NGPC se décline en 6 coloris.



L'écran de la NGPC est plus large que celui de la GB Color.



2 retour



WonderSwan (D'ici fin 99)
Principaux développeurs de grande notoriété

LES JEUX WONDERSWAN

Cinq titres seront disponibles dès la sortie de la portable, trente-deux jeux sont annoncés d'ici là.

Le 4 mars, on aura donc :

Gunpey (Bandai, réflexion)

Densha de Go! (Taito, train)

ShinNihon Prowresling (Tomy, catch)

Wonder Stadium (Bandai, sport)

Chocobo Dungeon (Square, RPG)

Ensuite, viendront Super Robot Taisen, Shanghai Pocket, Puzzle Bobble, Kuronoa (Namco), Tekken (Namco), Space Invader, Side Pocket (billard), Clock Tower, Pocket Fighter (Capcom), Beatmania (Konami), Luna (Game Arts).



Le jeu Densha de Go!
Taito, WS, 4 mars

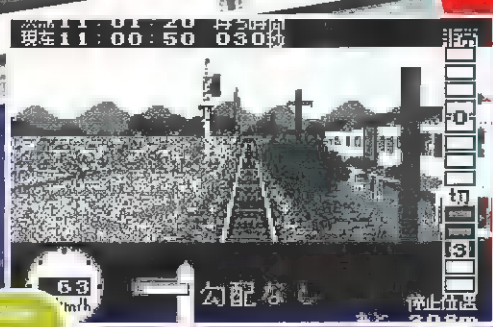
DENSHA DE GO!

Après la folie Densha de Go! qui a secoué le Japon en arcade et surtout sur PlayStation, le jeu arrive sur WonderSwan après un détour sur Game Boy. Le principe reste identique : on pilote des rames de métro de Tokyo, en respectant les horaires ainsi que les distances de freinage.

Taito, WS, 4 mars



Le jeu Densha de Go!
Taito, WS, 4 mars



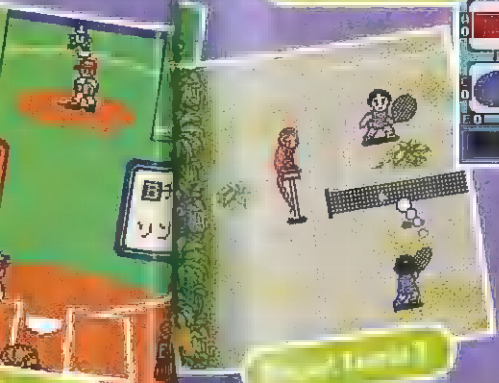
Le jeu Densha de Go!
Taito, WS, 4 mars



Le jeu Densha de Go!
Taito, WS, 4 mars



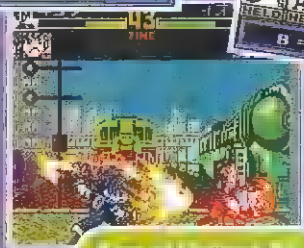
Le jeu Densha de Go!
Taito, WS, 4 mars



Le jeu Pocket Tennis 2
SNK, WS, 4 mars



Le jeu Full House
SNK, WS, 4 mars



Le jeu Metal Slug First Mission
SNK, WS, 4 mars

LES JEUX NEO GEO POCKET COLOR

Dix titres seront disponibles dès le mois de mars, auxquels on peut ajouter trois autres, basés sur des jeux de casino, et un mini

Puzzle Bobble (Taito). Les plus importants :

Baseball Star (SNK, sport)

Dyna Dragons Wild (Dyna, casino)

Dyna Neo Cherry (Dyna, casino)

King of Fighters R2 (SNK, combat)

Pocket Tennis 2 (SNK, sport)

Tsunagete Pan (Yumekobo, réflexion)

Voici les principaux titres à venir par la suite :

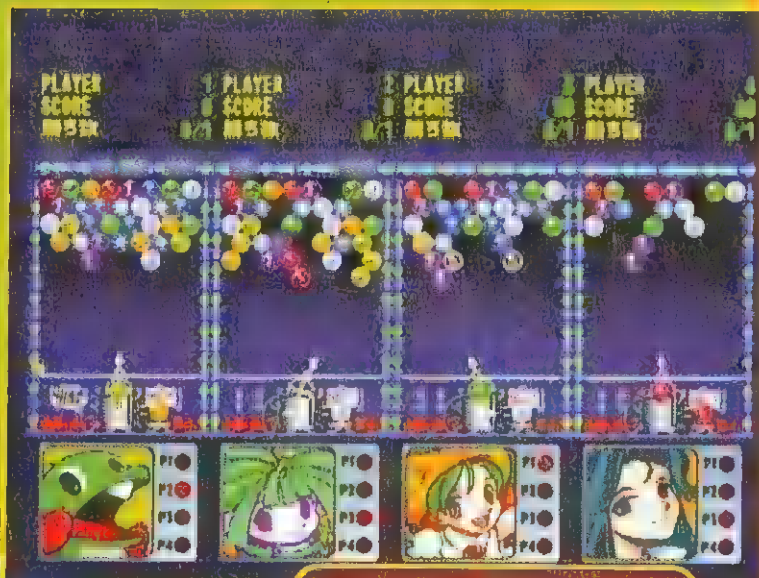
Samurai Spirits, Fatal Fury First Contact, Neo Geo Cup Plus (foot), Shanghai, Big Tournament Golf, Metal Slug First Mission, Pocket Fishing, Billiard Break Shot, Weird Heroes Pocket, Bio/Motor Unitron (RPG), Dive Alert, Puyo Puyo, Magical Drop (réflexion), Cool Borders, Rockman Pocket, Mortal Kombat, NFL Blitz, NBA Hangtime.

Puzzle Bobble 64

Après le franc succès de son titre en arcade, puis sur 32 bits, Taito prépare une suite, spécialement pour la Nintendo 64.

Les fans de Puzzle Bobble savent que ce jeu est une véritable référence en matière de jeu de puzzle. Après avoir été porté sur 32 bits, Taito prépare une suite, spécialement pour la Nintendo 64. Le principe reste le même : remplir toutes les bulles de couleur en descendant dans l'écran. Cette version 64 bits propose une expérience de jeu inédite. Le jeu est divisé en trois parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de jeu est la plus longue et la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de collection est la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de création est la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création.

Multijoueur permet à 4 joueurs de jouer en même temps. Chaque joueur a son propre jeu. Le jeu est divisé en trois parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de jeu est la plus longue et la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de collection est la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création. La partie de création est la plus intéressante. Elle est divisée en trois sous-parties : une partie de jeu, une partie de collection et une partie de création.



Le mode multijoueur est enfin là !

Editer ses stages est enfantin.



On peut choisir sa route.



A chaque victoire, un panneau à bouger.



Il existe différentes sortes de bulles.



La durée de vie du jeu semble très longue.



On trouve des photos en fond d'écran.



NINTENDO 64

● Taito/5 mars 99

10 NOUVEAUX ULTIMA

AGEN - DIEPPE - FLERS - NOGENT S/MARNE - NANTES
ORLEANS - RENNES - SAINT BRIEUC - SOISSONS - VENCE

Chez ultima
les réductions !
sont solides !

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

Metal Gear Solid est à 399 F.
Ultima te reprend Resident Evil 2
pour 100 F afin de profiter
du hit de l'année à prix modéré. *

299 F

Le spécialiste des jeux vidéo et PC depuis 1984

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS/RÉGION PARISIENNE
PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600
BRUNOY 01 69 39 39 39
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial "les 3 fontaines" ■ dessus de la gare RER
7, Grand Place - 95000
NOGENT S/MARNE **NOUVEAU**
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél : 01 53 99 11 10
OSNY-POITOU 01 30 38 38 38
C.Cial de l'Osseale
Galerie marchande Auchan - 95522
PUYEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

PROVINCE
ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100
AGEN **NOUVEAU**
7, Place des Laitiers - 47000
AIX ■ PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000
ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540
BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200
BETHUNES ■ 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700
BORDEAUX 05 56 92 85 ■
203, rue Sainte-Catherine - 33000
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arceise Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 0
36, rue Henri IV - 81100
CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle percée - 28000
COMPIEGNE ■ 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédère Auchan - 76200
Tél : 02 35 84 74 14
DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500
FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél : 02 33 64 39 44
GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 61
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 ■ 42 62 ■
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000
NANCY ■ 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000
NANTES **NOUVEAU**
3, rue J.J. Rousseau - 44000
Tél : 02 40 48 57 05

NIMES 04 68 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Châtelet) - 45000
Tél : 02 38 53 38 36
PAU 05 58 27 18 86
1, rue du Docteur Sinian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
PROVINS 01 60 67 68 21
14 - 16, rue Victor Arnoul - 77160
RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél : 02 ■ 45 07 07
RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000
ROUEN 02 35 86 68 68
50, rue Grand Pont - 76000
ROUEN SUD ■ TOURVILLE 02 35 81 16 ■
11, Cial Carrefour galerie marchande - 76410
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 69
34, rue des Halles - 85100
SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél : 02 96 52 07 07
SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
SENS 03 ■ 64 99 17
47, Grande rue - 89100

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél : 03 23 93 11 38
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000
TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Cramont Auchan - 31200
VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél : 04 93 24 09 34
VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400
VOIRON 04 76 66 72 55
2, avenue George Frier - 38500

**Bien sûr : GAP
REVENDEURS
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS
AU 01 34 66 97 70.**

* Dans les magasins
participant à l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Pop'n Tanks !

En attendant les sorties de Dragon Quest VII et Bust A Move 2 (qui est en préparation), Enix occupe la scène avec un titre d'action.

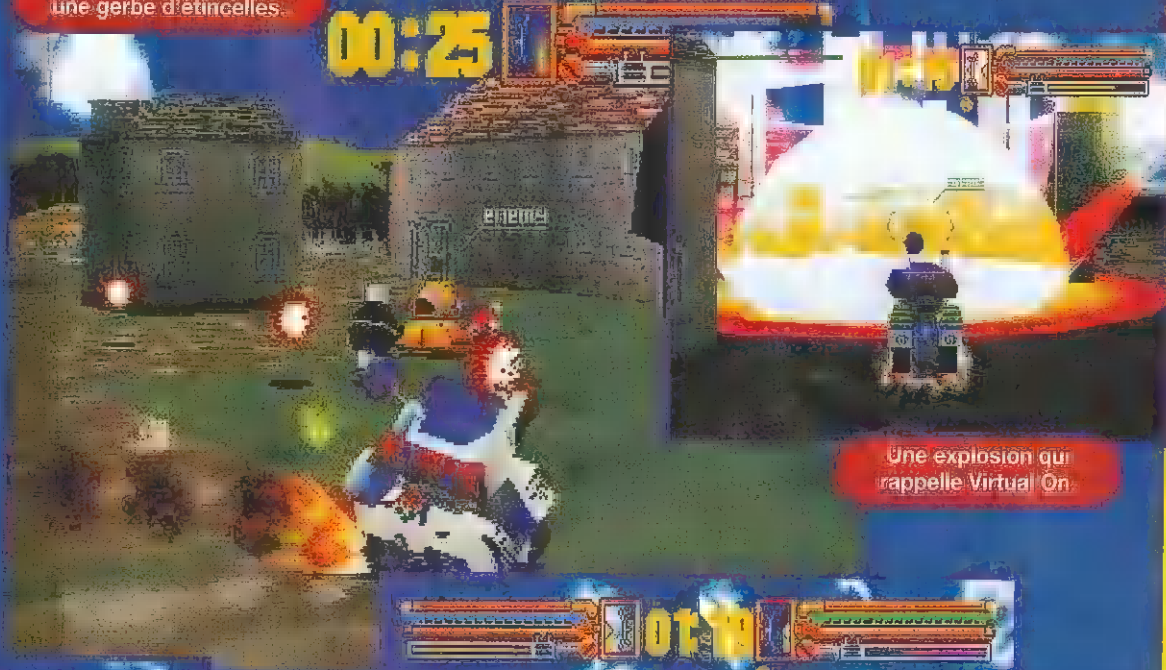
Derrière un habillage enfantin se dissimule un jeu d'arcade à 100 pour cent. Enix vous propose, en effet, de prendre les commandes d'un char d'assaut pour aller casser la tête à votre voisin. Au début du jeu, vous disposez de huit chars à base, chacun étant composé de 450 polygones. Par la suite, vous pourrez réaliser votre propre modèle en utilisant des pièces détachées. Au total, vous en découvrirez 160 au fil des combats. Il existe aussi des accessoires (plus de 70) et des options secrètes (près de 30). Et comme le monde est bien fait, vous pourrez tirer des missiles qui se

éviter comme dans Virtual On (Sega). À l'aide de l'armement embarqué (très diversifié), vous devrez user de tout votre talent pour venir à bout de vos ennemis : dérapages, vitesse, bousculades, sauts, tonneaux, ça va bouger ! L'animation est bien faite, toujours très comique, l'ensemble est agrémenté des effets spéciaux habituels. En plus, il sera possible de sauvegarder toutes vos trouvailles et autres victoires sur une carte-mémoire.

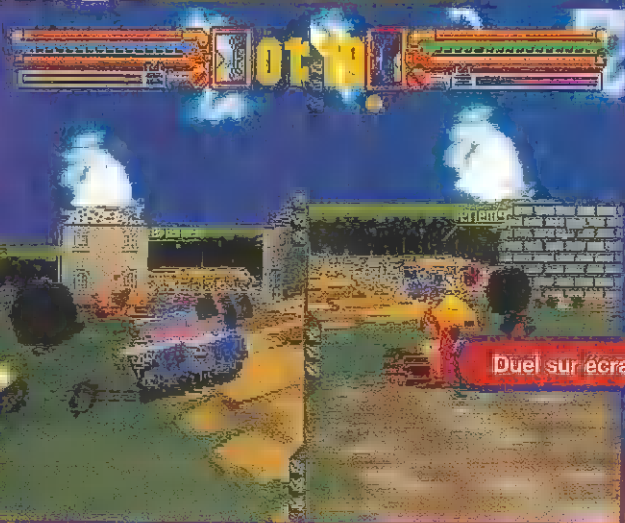


Pop'n Tanks est destiné à un public assez jeune.

Vous dérapez en lâchant une gerbe d'étincelles.



Une explosion qui rappelle Virtual On.



Duel sur écran splité.



Le jeu ne semble pas souffrir du moindre ralentissement.

PLAYSTATION

● Enix/Printemps 99

lockent automatiquement sur les adversaires. On trouve dans Pop'n Tanks une foule de modes dont les habituels Scénario, Battle, le mode 2 joueurs se pratiquant, quant à lui, sur un écran splité verticalement. Les stages sont en 3D avec nombre d'éléments (maisons, voitures...) à exploiter ou à

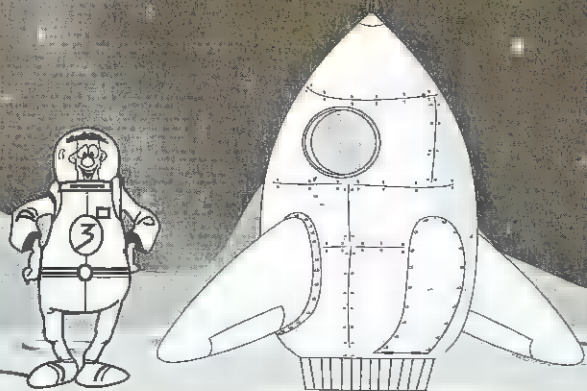
CON
A
comm

Bulletin à Console

☐ OUI, je
au tarif de 3
Je recevrai la
après enregi
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
☐ Je joins mon
☐ Je préfère n
Date d'échéance

Vous pouvez acqu

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
LUCKY LUKE	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIC MAN	99,00		

• MANETTE ASCH 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00
• PRISE PERITEL 149,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	399 F
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

ALLEWAY	149,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM	99,00
BUGS BUNNY	169,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
BUGS BUNNY (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POP UP	99,00
CASTELVANIA	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
COUPE DU MONDE	199,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DISNEY MULAN	229,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	99,00
DUCK TALES	169,00	TARZAN	129,00
FERRARI	129,00	TETRIS	199,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
GAME & WATCH GALLERY		TUROC	149,00
(COULEUR)	169,00	TUROC 2 (COULEUR)	199,00
HERCULE	199,00	V-RALLY	229,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KILLER INSTINCT	169,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WWF WARZONE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LE ROI LION	169,00		
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MARIO LAND	169,00		
MARIO LAND 2	199,00		
MONOPOLY	229,00		

ACCESSOIRES

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 89,00

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	99,00

3DO

3 JEUX ACHETES = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 + 10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F	OF DARK COMBAT	199,00
JOYSTICK ARCADE	399,00	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	99,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	TWINKLES TALES	199,00
NGCD AGRESSOR		VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F		TENNIS	249,00
BASEBALL STAR	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
STORY OF MARY	249,00	SAMOURAI SHODOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
Néo Géo		FATAL FURY II	199,00
CONSOLE 1990F		KING OF FIGHTER 98	1690,00
Nomad + ADAPTATEUR MULTJEUX	690 F	LAST BLADE 2	1690,00
		WORLD HEROES II	199,00

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE
GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX A 49 F

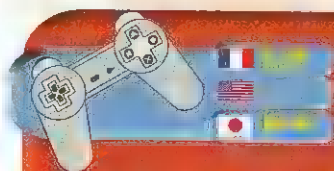
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23



NEWS

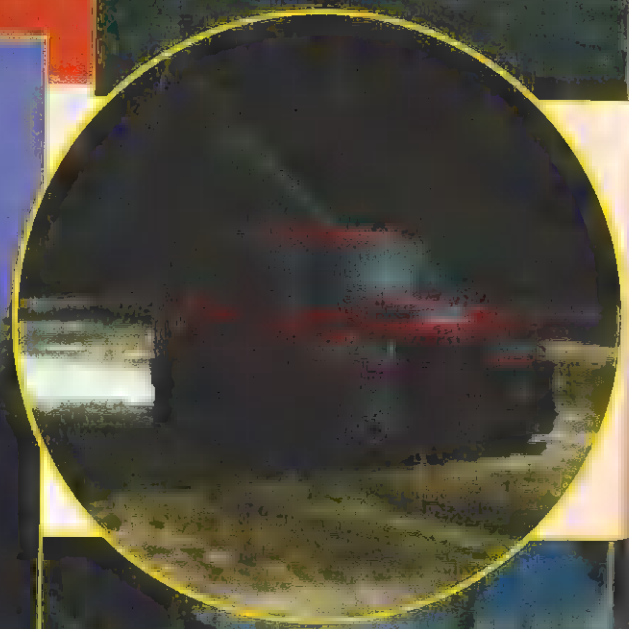
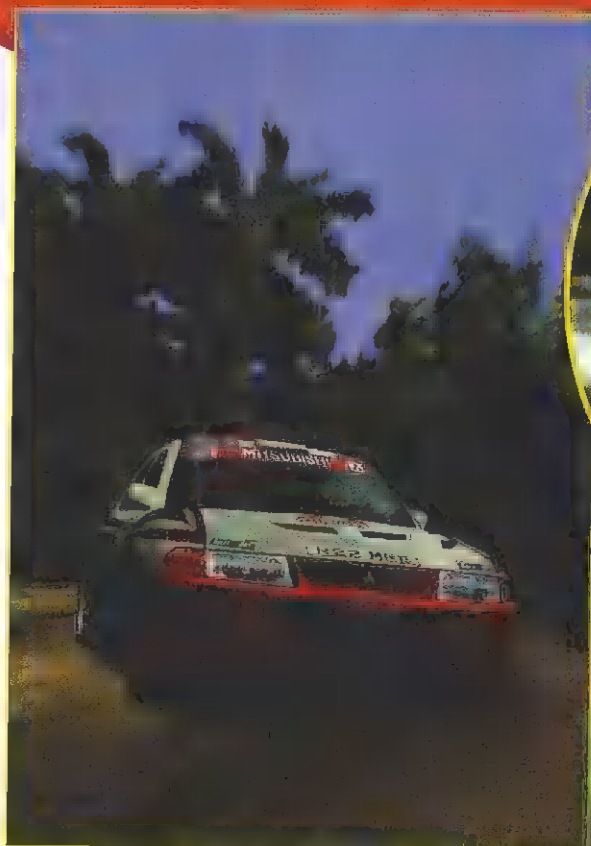
BIZ TO BIZ

■ **SONY VS NINTENDO** : round 98. En France, c'est Sony qui sort vainqueur de la bataille de Noël. Le fabricant annonce avoir vendu un million de Playstation entre début octobre et fin décembre, contre environ 200 000 N64. Mais il faut lire entre les chiffres. La Playstation est une "vieille" console, dont le succès nourrit le succès, et Nintendo assure que si on met en parallèle les quinze premiers mois de vente des deux consoles, le rapport serait en sa faveur (550 000 PS contre 750 000 N64). (Source : SCEE/Nintendo)



Gran Turismo 2

Apres le carton réalisé par le premier épisode, qui s'est arraché à près de 5,5 millions d'exemplaires dans le monde (dont plus de 2 millions en Europe), cette suite de Gran Turismo est bien évidemment très attendue. Les développeurs annoncent d'ores et déjà que si le premier jeu utilisait approximativement 75 % des capacités de la console, Gran Turismo 2 s'efforcera d'approcher la barre des 100 % afin d'offrir le meilleur jeu jamais réalisé. Ben tiens... Pour rivaliser avec Ridge Racer Type 4, quatre cents véhicules sont annoncés. Parmi eux, de nombreux modèles européens absents du premier volet. On trouve, par exemple, une Ferrari 355 et une Austin Mini. Les circuits sont complètement inédits (ils seraient même deux fois plus nombreux), et on notera qu'il sera possible de disputer des courses sur des circuits en terre. Un petit air de Sega Rally ou de V-Rally pour Gran Turismo 2. Pourquoi pas... Quoi qu'il en soit, les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour améliorer la qualité graphique de leur bébé sans pour autant nuire aux animations. Leur ligne directrice : toujours plus de réalisme. Un difficile challenge en perspective...

Playstation
ET V

Au lendemain
Playstation
triés sur le
de glaner. A

La conception
par les station
de l'élaborati
vitesse de tra
la puce graph
mémoire vidéo
vrai 128 bits
sion Mpeg2 e
MMX) dirigée
rendu de la 3
d'une vitesse
traitement de
premières est
d'une puissance
de 3 à 4 fois

Et puis q
Apparemment
Par contre, r
compatibilité
parle de 4 con
classique dep
IEEE (Firewire
qui permet un
entre un ordin
savoir que Son
cette connexion
appareils photo
(VAIO). Ce qui
fond la carte d
modem (56,6 k
dans la machin
type "Web-TV"

■ après
La machine de
compression a
perte seuleme
charger ces fi



de faire l'un
Gemini et d

TOP

Zeida (N64)
L'Exode d'Abe
Tomb Raider
Shining Force
Crash Bandicoot

Pour voter,

Playstation 2

ET VOGUE LA RUMEUR !

Au lendemain de la présentation privée de la Playstation 2 à des développeurs japonais triés sur le volet, voici ce qu'il a été possible de glaner. A prendre avec des baguettes.

La conception de la machine aurait été inspirée par les stations Silicon Graphics. A tous les stades de l'élaboration, SCEI a cherché à optimiser la vitesse de transfert entre les processeurs. Ainsi, la puce graphique ne ferait qu'une avec la mémoire vidéo ! Le CPU (Toshiba-SCEI) serait un vrai 128 bits de 250 MHz incluant la décompression Mpeg2 et des fonctions multimédia (type MMX) dirigées essentiellement vers le rendu de la 3D. Du coup, on parle d'une vitesse hallucinante dans le traitement des données ! Les premières estimations feraient état d'une puissance globale supérieure de 4 fois à celle de la Dreamcast !

■ puis quoi encore ?

Apparemment, la Pocketstation sera conservée. Par contre, rien n'a été dévoilé concernant une compatibilité avec les jeux de la première PS. On parle de 4 connecteurs pour les manettes (un classique depuis la N64) et surtout d'une prise IEEE (Firewire), nouveau standard créé par Apple qui permet un transfert de données ultra rapide entre un ordinateur et ses périphériques. Il faut savoir que Sony a été l'un des premiers à adopter cette connexion pour sa gamme de caméscopes, appareils photo numériques et PC portables (VAIO). Ce qui laisse supposer que Sony jouerait à fond la carte de la synergie entre ses produits. Un modem (56,6 kbauds/s) serait également inclus dans la machine, et de ce fait des fonctions de type "Web-TV" seraient présentes.

■ après ?

La machine de Sony devrait gérer le standard de compression audio Mpeg 3 proche du CD (1% de perte seulement). Il serait donc possible de charger ces fichiers par Net via la console. Ce

qui coïncide d'ailleurs avec la volonté de Sony de se lancer dans la distribution musicale sur Internet par le biais de ses labels Epic et CBS Records. Le son spatial ou dit "en 3D" (AC-3 et assimilés) devrait aussi être de la partie. Si la machine est globalement terminée, Sony serait toujours en train de réfléchir au pad et à la nécessité d'un lecteur de DVD - ce support est en effet peut-être un peu cher pour être intégré dans une console dont les composants sont déjà hors de prix... Pour le pad, par contre, on peut raisonnablement penser que Sony continuera sur sa lancée avec des commandes analogiques par le Dual Shock.



C'est une autre histoire

La sortie de la machine au Japon serait prévue pour la fin de l'année ou tout début 2000, histoire de marquer le passage dans le troisième

millénaire - il faut savoir que la nouvelle année marque l'occasion pour nos amis nippons d'offrir à leurs têtes blondes un joyeux pécule, qui sera fortement augmenté pour cette date symbolique. Mais encore une fois, rien n'est sûr, d'autant que les ventes américaines et européennes de la Playstation sont au beau fixe... Le prix de la PS 2 serait inférieur à celui de la Dreamcast ou très proche. Les plus grands développeurs auraient déjà signé (Namco, Square, Capcom, Konami, From Software, Tecmo), et les premiers kits de développement seraient livrés en début d'année. D'après nos espions chez SCEI, une présentation de la console devrait intervenir en mars.



La technologie du DVD dans la Playstation 2 impliquerait un surplus important sur le prix de vente de la console...

TOUJOURS+

■ **SONY EUROPE AUX ANGES.** La base de Playstation installée en Europe vient de dépasser celle du Japon. La répartition des 50 millions de consoles que Sony annonce avoir vendues est la suivante : USA : 19,35 millions Europe : 16,4 millions Japon : 14,25 millions. (Source : SCEE)

■ **ZELDA AU TOP.** Au 15 janvier, Nintendo France annonce avoir épuisé tous ses stocks de Zelda (soit 250 000 exemplaires). Au total, ce sont 6 millions de pièces qui se sont arrachées de par le monde. Pour comparaison, Gran Turismo, sorti bien plus tôt, s'est vendu à 5,5 millions d'exemplaires. (Source : Nintendo/SCEE)

■ **TOP NIPPON.** Sur le dernier trimestre de l'année fiscale 98 (de fin novembre à fin février), Nintendo arriverait en tête des ventes jeux au Japon. Si ses prévisions se confirment, Nintendo aura vendu 3,4 millions de jeux aux Nippons (dont un million du luxuriant Zelda). Nintendo est talonné par Konami (2,8 millions d'unités) et Sony (1,5 million d'unités). Niveau jeux, Nintendo reste donc maître en son royaume. (Source : Nikkei)

■ **TU LE GROS ÇA ? 50 000** Français se sont risqués à acheter le Cinquième Élément sur Playstation. Et parmi eux, certains ont même été contents de leur achat ! "Viendez" à Consoles+... on va vous expliquer. (Source : SCEE)

■ **POCKETCANTON.** La Pocketstation fait un carton au Japon. Cette mémo dotée d'un écran à cristaux liquides compatible avec Ridge Racer 4, Final Fantasy VIII, SF Zero 3 (...) a subjugué les Japonais qui ont dévalisé les linéaires dès le premier jour ! Test complet de la bestiole le mois prochain...



ZE TOP DES LECTEURS

● Vous remarquerez que, pour la première fois dans l'histoire de ce Top, un jeu (Tomb Raider III pour ne pas le citer) se retrouve dans les Tops ET dans les Flops. Preuve qu'il est loin de faire l'unanimité... A noter dans les "Most Wanted", l'arrivée de Jet Force Gemini et de Carmageddon 2. Continuez à nous faire part de vos suffrages.

TOP

Zelda (N64)
L'Exode d'Abe (PS)
Tomb Raider III (PS)
Shining Force 3 (Sat)
Crash Bandicoot 3 (PS)

FLOP

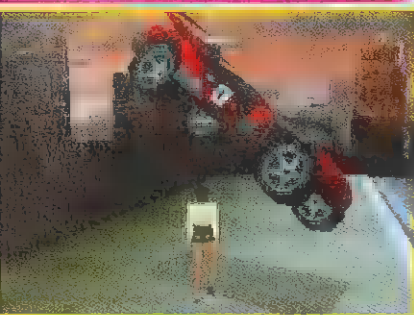
Tomb Raider III (PS)
1080° Snowboarding (N64)
Cardinal Syn (PS)
Spice World (PS)
Coolboarders 3 (PS)

MOST WANTED

Final Fantasy VIII (PS)
X-Files (PS)
Perfect Dark (N64)
Jet Force Gemini (N64)
Carmageddon 2

Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

A FOND...



■ **CARNAGE AIDONS...** Le plus violent des jeux vidéo, Carmageddon 2, va être porté sur Dreamcast. Rappelons que son principe est des plus simples : il faut écraser et défoncer tout ce qui se trouve devant votre capot (voitures, vitrines, piétons...). Sortie : NC.

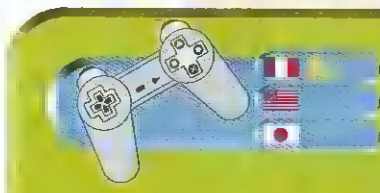
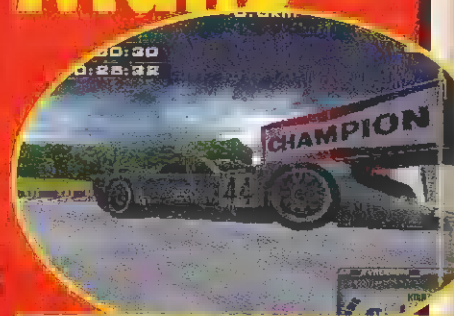
■ **RIDGE RACER 4.** La sortie officielle de Ridge Racer 4 est enfin annoncée : ce sera le 16 avril. Onze voitures, quatre équipes et une demi-douzaine de circuits sont proposée. Comme lors de son lancement au Japon en décembre dernier, le jeu sera fourni avec une version démo du premier Ridge Racer, entièrement remasterisé, et une vidéo exclusive d'Ace Combat 3. La version complète de Ridge Racer sera offerte pour tout achat du JogCon, une nouvelle manette avec un volant à retour de force sur sa face supérieure.

■ **MONACO GP 2.** C'est officiel, en plus des versions Nintendo 64 et Playstation, Monaco GP Racing Simulation 2 sortira aussi sur Dreamcast. Les versions PS et N64 sont attendues, elles, pour la fin du mois de mars prochain. Quant à la version Dreamcast, il faudra attendre l'arrivée de la console en France de manière officielle pour pouvoir y jouer. Les Japonais en profiteront, eux, dès le mois prochain. Les veinards ! Pour plus d'infos, rendez-vous page 76.



Le Mans

Tous les ans, la ville du Mans regroupe, à l'occasion d'une course de renommée internationale, les meilleurs pilotes au volant de bolides effrayants. Le nouveau jeu d'Intégrales vous propose de participer à cette épreuve unique au monde. Avec six circuits, vous pourrez conduire des engins de type GT, GT2 ou prototypes. De la célèbre course d'endurance (qui durera 12 minutes et non 24 heures), au mode Arcade, Intégrales a aussi intégré un mode Championship. Les conditions climatiques n'ont pas été oubliées : pluie, soleil ou encore brouillard, chaque course est précédée par un bulletin météo afin d'optimiser les réglages des voitures. De plus, le cycle de la journée est pris en compte. Les 24 équipes présentes sont toutes tirées des vraies courses, et ce sont pas moins de 48 bolides qui s'affronteront sur la piste. Enfin, comme dans la vraie course, les concurrents malchanceux seront contraints à l'abandon. C'est l'équipe anglaise d'Eutechryx qui s'est chargée du développement du jeu. Après M6 Turbo Racing et C3 Racing, elle semble être bien décidée à se spécialiser dans les jeux de course.



SDR



SDR, autrefois appelé Wheel Nuts, est un nouveau jeu de course pour Playstation. Proche de l'esprit du célèbre Mario Kart de la Nintendo 64, SDR peut se jouer à quatre en simultané, sur le même écran, grâce au Multitap. Douze circuits, bourrés de passages secrets et d'obstacles en tout genre, sont proposés. Six pilotes (plus trois cachés) vous attendent. Ils disposent chacun de leurs propres caractéristiques : tenue de route, vitesse de pointe et accélération. L'environnement graphique, qui ressemble à celui de Motor Toon Grand Prix, est très chargé et fourmillé de mille et une animations sans nuire pour autant à la vitesse d'animation. Pour l'instant la prise en main laisse à désirer, mais elle devrait être corrigée dans la version finale du produit. Tout du moins, espérons-le.

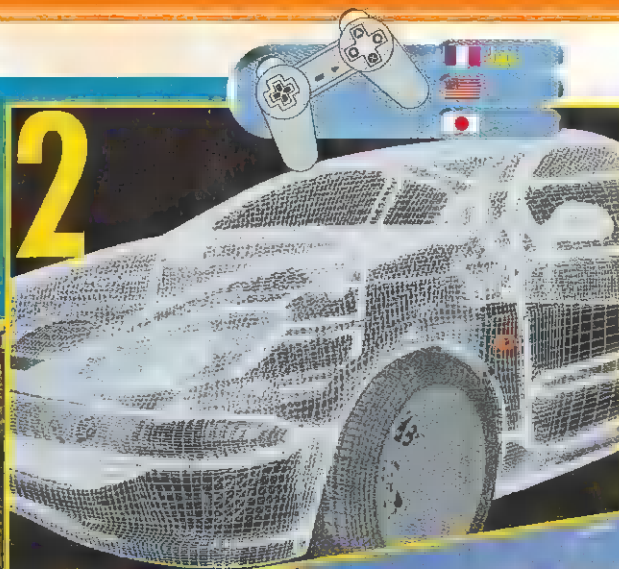


parfaire le ré-
nouveau mot-
dynamique d-
comportement
petits détails
bougent dans
voitures se sa-
neige. Au nive-
compter ceux
sept seront d-
monde. Vous
douze pays d-
de jeu ont fait
com- il ble a-
A noter qu'inf-
pourrait supp-
permettraient
nouveaux circ-
voitures. On l-

U-RAC ET EN

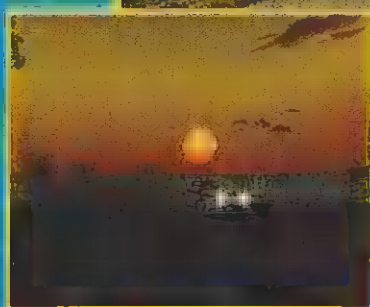
n'arrête
Subaru Imp
disponibles
palette des
se balad
d'une quar
bolides s'av
A voir absol

V-Rally 2



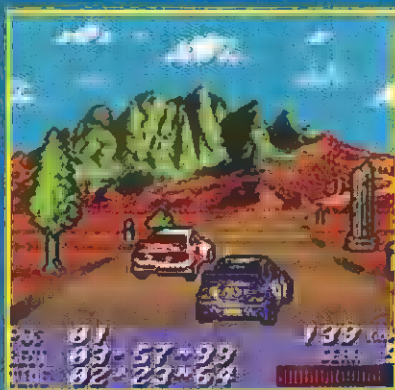
La simulation tout terrain d'Infogrames est enfin de retour et devrait sortir à la fin juin sur notre territoire. Infogrames a tenté de parfaire le réalisme de sa simulation en développant les nouveaux moteurs 3D, de manière à accentuer la dynamique des bolides et à peaufiner leur comportement. Mais c'est surtout l'ajout de détails qui impressionne : le pilote et le copilote bougent dans la voiture, on voit les freins fumer, les voitures se salir et projeter de la poussière ou de la neige. Au niveau des voitures, 20 bolides (sans compter ceux cachés) seront de la partie et sept seront des catégories du Championnat du monde. Vous pourrez arpenter les routes de douze pays différents. Ce nouveaux modes de jeu ont fait leur apparition, et le jeu sera compatible avec le Dual Shock.

A noter qu'Infogrames annonce que le jeu pourrait supporter différents add-on qui vous permettraient, par exemple, de jouer sur de nouveaux circuits ou avec de nouvelles voitures. On l'attend avec impatience...



V-RALLY SUR GAME BOY ET EN COULEUR

On n'arrête pas le progrès. Quatre voitures (Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Peugeot 306 et Ford Escort V-Rally) sont disponibles pour cette version qui exploite dans sa totalité la palette des couleurs de la Game Boy Couleur. On se balade à travers une dizaine de pays différents, au long d'une quarantaine de spéciales, et le comportement routier des bolides s'avère assez réaliste. Voir absolument.



DÉVELOPPEMENT

■ **SONY ENRAGE.** L'histoire est assez cocasse pour que nous vous la narriions. Depuis la livraison du Performance Analyser, un kit de développement miracle qui permet d'optimiser la mémoire de la PS, Sony enrage. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce kit, distribué uniquement aux plus grands développeurs, contient la majorité des librairies qui ont servi à l'élaboration de Gran Turismo, avec exemples à l'appui ! Evidemment, tous ceux qui ont eu la chance de mettre la main sur ce kit y vont de leur clone. Vous ne trouviez pas qu'il y avait une légère ressemblance entre Ridge Racer Type 4 et GT ? Ne cherchez plus, Namco ne s'est pas privé pour pomper allègrement. Comment se fait-il que Squaresoft ait réussi à sortir Racing Lagoon après seulement six mois de développement (!!!) ? Idem. On s'inspire des meilleurs, avec les exemples sous le coude, et roule ma poule !

■ **NINTENDO ET NEXUS.** Nintendo s'est associé avec le développeur de logiciels, Nexus, pour le développement d'une technologie modem. Si la N64 n'est mentionnée nulle part, la rumeur veut que cette technologie soit destinée au "nouvel hardware qui générerait la ligne téléphonique" récemment annoncée par Yamauchi (voir C+85).

■ **NIFF v2.0.** Le fabricant de logiciels 3D Softimage, et Nintendo se sont associés pour créer des outils de conception de jeux N64. Les deux éditeurs vont développer un format spécifique (Nintendo Intermediate File Format v2.0) et Softimage va réaliser des outils à ce nouveau format et qui seront compatibles avec son logiciel 3D : Softimage 3D 3.8. (Source : Computer Arts)

SPORTS

■ **SEGA SORT L'ARSENAL.** Alors que tout le monde pensait que Sony allait apposer le nom de sa console sur les maillots du club de foot anglais Arsenal, Sega semble finalement devoir s'imposer. D'après le magazine CTW, c'est avec ce dernier que les discussions ont eu lieu et non avec Sony. Ils se pourraient donc que le club des champions Petit et Viera arbore les couleurs de Sonic lors de la prochaine saison. AHL, qui adore le sport, est aux anges !

■ **FOU DE FOOT.** Après avoir bien regardé les plannings de Sega, nous n'avons pu noter aucun jeu de foot. Nous nous sommes donc empressés de savoir ce qu'il en était, et Sega France nous a appris que quatre jeux de foot étaient d'ores et déjà en préparation (dont un signé Sega... Virtua Striker 3 ?). Ouf... le patron commençait à sérieusement s'inquiéter !

■ **RUGBY.** Après l'excellent Johna Lomu Rugby sur Playstation (qui a d'ailleurs marché en France au-delà des espérances de Codemasters), c'est au tour d'Electronic Arts de s'essayer au sport à treize. Logique, la Coupe du monde de Rugby se rapproche à grands pas et l'éditeur devrait proposer sa propre simulation pour l'occasion. On vous parie la Game Boy Color Light d'AHL qu'ils vont dégoter la licence officielle...

■ **TONY HAWK ET ACTIVISION.** Le champion de skate-board, Tony Hawk, donne son nom à la seconde simulation de skate-board sur Playstation, Tony Hawk Pro Skater. Il fera aussi office de consultant pour les équipes de développement d'Activision. L'occasion de rappeler qu'avec près de huit millions de skate-boarders aux USA, l'affaire ne peut être que juteuse. "Yo, ça roule !" AHL.

Tank Racer

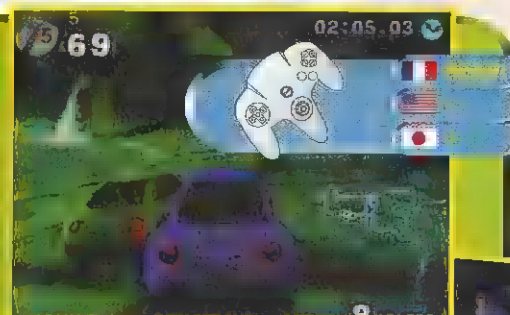
Certains aiment bien jouer aux pitres voitures. Crozier, lui, préfère les gros tanks et compte bien vous y

convertir. Cette course-poursuite bizarrement ultraspeed propose en effet de prendre les commandes de quinze tanks différents (dont onze cachés) et de se lancer dans une vingtaine de courses où tous les coups sont permis. Trois modes de jeu sont proposés : de l'insaisissable Tournoi, dans lequel vous devrez boucler les coupes de bronze, d'argent et d'or, au mode Solitaire qui fera office d'entraînement, en passant par un mode 2 joueurs pour le moins... explosif ! Mais, si la finalité de ce dernier est de faire passer l'autre de vie à trépas, le mode Tournoi vous obligera en revanche à finir en tête de chacune des courses, les armes n'étant utilisées que pour ralentir les adversaires.



Beetle Mania

Saluant l'arrivée de la nouvelle Volkswagen sur le marché automobile, Electronic Arts nous propose Beetle Mania, une simulation de course dont la Coccinelle est la vedette. Neuf circuits bourrés de raccourcis et de pièges en tout genre, et différents modes de jeu vous y attendent. Le Beetle Bang, par exemple, vous invite à chercher et retrouver des Coccinelles de diverses couleurs, tout en tentant de surpasser vos adversaires. A l'image de nombre d'autres jeux du même genre, il est possible de récupérer des gadgets qui boosteront les capacités de votre véhicule. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur le même écran ! Le grand luxe !



Need For Speed 4

La famille des Need For Speed s'agrandit d'un quatrième épisode. Les véhicules proposés sont toujours des voitures de luxe, mais on y trouve également une voiture de police américaine qu'il est possible de choisir dès le début de partie. A cette occasion, soulignons que vous pourrez entendre les policiers discuter entre eux et communiquer ainsi leur position sur le circuit. Need For Speed est praticable à deux en écran splitté (vertical ou horizontal) sans que cela nuise jamais à l'animation. Côté graphismes, le jeu gagne en clarté et en beauté : les véhicules se déforment sous les chocs et de nouveaux circuits sont proposés un peu partout autour du monde, à différentes heures de la journée et sous multiples types de conditions météorologiques : coucher de soleil, midi, nuit noire, sous la pluie, dans la neige, en plein brouillard... Notez aussi que le jeu peut être personnalisé et qu'il est désormais possible de créer ses propres plaques d'immatriculation pour chacun des véhicules choisis. Coup d'accélérateur, le mois prochain.



RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux
PlayStation et Nintendo 64 contre
l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos
anciens jeux pour un bon d'achat valable sur
l'ensemble des produits disponibles en magasin.



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Colony Wars	129 F	Alerte Rouge	199 F
Tekken	79 F	Crôc	129 F	Allundra	199 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Duke Nukem	129 F	Buster Move 3D	199 F
Alien Trilogy	99 F	Formula One 97	129 F	Coupe du Monde 98	199 F
Boucliers de Quet.	99 F	Hercule	129 F	Dead or Alive	199 F
Com. & Conquer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Men in Black	199 F
Doom	99 F	Oddworld	129 F	Monopoly	199 F
Fade to Black	99 F	Soul Blade	129 F	Need for Speed 3	199 F
ISS Pro	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Rallye Champ.	199 F
Legacy of Kain	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Risk	199 F
Need for Speed 2	99 F	Cool Boarders	149 F	Sim City 2000	199 F
Road Rash	99 F	Fighting Force	149 F	Theme Hospital	199 F
Rapid Racer	99 F	Nuclear Strike	149 F	Total NBA 98	199 F
Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	V-Ball	199 F
Syndicate Wars	99 F	Tomb Raider 2	149 F	Ace Combat 2	219 F
Tekken 2	99 F	Warkraft 2	149 F	Resident Evil 2	219 F
Crash Bandicoot	119 F	Crash Band. 2	169 F	Bomberman	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	Heart of Dark.	249 F
G-Police	119 F	Diablo	169 F	Jeremy McGrath	249 F
MicroMachine V3	119 F	FIFA En route...	169 F	Klonoa	249 F
Pandemonium	119 F	Final Fantasy 7	169 F	Le 5e Élément	249 F
Rayman	119 F	Worms	169 F	Lucky Luke	249 F
Resident Evil	119 F	WLS'98	169 F	Marvel Sup. Her.	249 F
Tomb Raider	119 F	Adidas Power 98	199 F	Vigilante 8	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Mario Kart	199 F	Starwars	219 F
Extreme G	129 F	MRC	149 F	FIFA 98	229 F
Wave Race	129 F	Nagano	149 F	Coupe du Monde	249 F
Turok	129 F	Pilot Wings	149 F	Golden Eyes	249 F
Lamborghini	139 F	Quake	149 F	Snow Board Kids	249 F
FI 64	149 F	Diddy Kong	169 F	Banjo Kazooie	269 F
ISS 64	149 F	Yoshi's Island	199 F	Mission Impossible	299 F

Recycleware est la première chaîne de
magasins spécialisés dans le jeu vidéo
recyclé, c'est-à-dire :

- ✓ Vérifié (CD & manuel en bon état)
- ✓ Reconditionné sous blister
- ✓ Garanti 6 mois
- ✓ Moins cher

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles **NOUVEAU**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony

Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevrans

Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly

Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson

Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay

Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault

Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny

Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny

Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon

Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille

Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice

Tél. 04 93 27 00 19

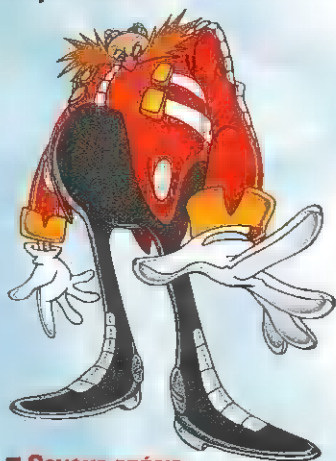
THONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville

Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

DREAMCAST

■ **QUATRE MILLIONS !** C'est le nombre de consoles que Sega compte vendre dans le monde d'ici au 31 mars 2000. La firme annonce qu'elle a déjà vendu 500 000 machines au Japon au 1^{er} janvier 99.

■ **SOYONS PRÉCIS.**

Voici quelques résultats de ventes des différents jeux japonais de la Dreamcast, au 20 janvier 99 (hors Sega Rallye 2, sorti avec quinze jours de retard, le 28 janvier). En additionnant tous ces chiffres, on voit que Sega a vendu plus de 750 000 jeux en deux mois (source "Famitsu").

Sonic Adventure : 276 211
Virtua Fighter 3 TB : 240 451
Godzilla Generations : 61 236
July : 48 624
Incoming : 44 334
PenPen : 41 797
Seventh Cross : 28 544
Tetris 4D : 9 468.

■ **ÇA ROULE AVEC TOYOTA.** Sega et Toyota viennent d'officialiser un accord permettant à Toyota Motor Corp. de vendre la Dreamcast dans 160 de ses points de vente au Japon. Evidemment, le constructeur pourra commercialiser jeux et accessoires. Connaissant l'engouement des Japonais pour Toyota, ce ne peut être qu'une belle affaire, en terme d'image, pour le hérisson bleu. La patron de Sega Japon, Irimajiri, patron de Honda US pendant des années, sait faire jouer ses relations... A quand une Dreamcast diesel ?

Dominique Corpe

Il ne reste plus que sept mois au nouveau directeur général de Sega France, Dominique Cor, pour imposer le renouveau de sa marque. De quelles cartes dispose Sega ? Quels sont les objectifs et motivations de l'ancien directeur marketing d'Electronic Arts, à la barre de Sega depuis novembre ? Que vous proposera-t-on à la sortie de la bécane ?

CONSOLES + : De quels jeux et accessoires disposera-t-on à la sortie de la Dreamcast française, en septembre ?

DOMINIQUE COR : Il y aura une douzaine de titres environ. On trouvera évidemment Sonic Adventure, Virtua Fighter 3, Sega Rally 2, Blue Stinger, Climax Landers, mais également des titres développés en France, comme un des deux jeux de No Cliché ou Monaco GP 2 d'Ubi Soft. Metropolis de Blizzard Creations sera prêt au moment du lancement ainsi que quelques titres américains. Par contre, nous ne prendrons pas les jeux exclusivement japonais comme Godzilla, July ou Seventh Cross, et n'avons pas encore arrêté notre décision concernant Pen Pen. D'ici Noël,

nous devrions proposer une quarantaine de titres. Pour les accessoires, vous trouverez le pad, la VM (qui changera peut-être de nom, NDLR), le volant et le Virtua Stick. Le clavier est un outil un peu à part, et on ne sait pas encore ce qu'on va en faire. Cela va dépendre de ce qui sera décidé concernant le modem.

Le modem sera-t-il intégré ?

Le modem sera prêt pour le lancement. La question qui reste en suspens est de savoir s'il sera intégré à la machine ou vendu comme un accessoire. Je pense que l'avenir du jeu passe, tout ou partie, par le on-line. Maintenant, il faut savoir dans quelle mesure le public est réceptif. Nous avons un pôle on-line au niveau européen, qui aura une antenne dans chaque pays, ce qui montre l'importance que l'on y porte, mais la question stratégique de savoir si le modem sera intégré ou non n'est pas résolue.

Philippe Doleplace (ex-patron de Sega France) nous indiquait que le prix de la Dreamcast se situerait entre 1 500 et 2 000 francs. Le confirmez-vous ? Je ne connais ni le prix de la machine, ni celui des jeux puisque nous sommes en train de

les déterminer. La fixation des prix est plus compliquée que par le passé.

Nous sommes obligés de tenir compte d'un certain nombre de facteurs (comme l'euro, le modem, le coût intrinsèque de la machine sur lequel on ne peut avoir de souplesse...), et nous devons

réaliser des mises au point pour éviter que certains pays ne vendent la console plus ou moins cher que les autres.

Il y a une volonté de placer la Dreamcast au prix le plus accessible pour le grand public, mais je ne confirme, ni n'infirme la fourchette des "1500-2000" francs.

Quel budget allez-vous consacrer à son lancement en France ?

Nous possédons un budget qui est de loin le plus important de l'histoire du jeu vidéo en terme de lancement. Mais au-delà des chiffres, ce qui est important, c'est que nous allons nous donner les moyens de faire des choses qui marqueront leur temps, comme Sega a pu le faire avec la Megadrive. Nous n'avons pas la prétention de révolutionner le marketing, mais en terme de lancement, il y aura l'avant et l'après Dreamcast.

Des exemples ?

Nous avons, par exemple, décidé de changer la couleur du logo : il sera bleu métallique. A ma connaissance, il n'y a pas un constructeur qui ait changé son logo pour l'Europe ou les States. Ceci prouve l'esprit d'ouverture de Sega aujourd'hui. Il y a une vraie volonté d'adaptation et de compréhension de chaque marché et des attentes des utilisateurs.

Ne pensez-vous pas que l'échec de la Saturn a terni l'image de Sega ?

Aujourd'hui, Sega a une notoriété très importante et une image assez négative. Nous avons fait énormément d'études pour nous rendre compte de la perception que les gens avaient de la marque. Au final, la notoriété de Sega fait qu'il y a un rapport passionnel : on adore ou on

déteste, il n'y a pas de milieu du genre "c'est pas chez d'autres". De ce fait, on ne va pas dire aux gens de ne pas acheter de blanc, d'acheter de noir, que c'est à nous de décider sur la table et le changement. On a mal bien manger. L'important est que l'on a compris leur montrer par la raison de nous la machine est

Quelles sont, ses et faiblesses de La grande force pour la première ce marché, on a questions. Nous à l'instinct. Une après l'échec de de dire : "OK, console et on g marche très bien pugnacité de Sega ne va pas se co on va essayer de rebondir ■ reve

Dreamcast
L'IM

S

de Dreamcast France. Au v descentes e certains ma nous avon p entretien av pour conna de Sega. "L détenteurs d d'importatio territoire tan détenteurs n leur plein gr machine et d nous ne fals la loi, et ce p

Corpo-si-ti-ve!



DREAMCAST



■ DREAMCAST SKELETON.

Réalisé à la demande de l'étrange Mr Sato (un développeur indépendant qui a signé le jeu Tower II sur PC), la Dreamcast Skeleton devrait voir le jour cet été dans l'Archipel, au même moment que le premier jeu à reconnaissance vocale de la Dreamcast, Seaman, et serait disponible en quantité limitée (10 000 à 20 000 pièces).

■ **KONAMI SUR LA BRECHE.** En plus de jeux de sport pour le moins classiques (foot, baseball, basket...), Konami vient d'annoncer son intention de porter Castlevania et Metal Gear sur Dreamcast.

■ **COMME D'HAB...** Sega Japon vient une nouvelle fois d'apporter des modifications à ses plannings. Monaco Grand Prix Racing Simulation ■ est ainsi repoussé à la mi-mars. Marvel vs Capcom sortira le 25 mars, en même temps que Blue Stinger. Psychic Force 2012 sortira, lui, début mars.

■ **NAMCO, SEGA ET... SONY !** Il ne faut pas croire que Sega laissera Namco devenir développeur attitré de la Naomi (la carte d'arcade économique de Sega) sans contrepartie. En effet, l'éditeur de Tekken est contractuellement obligé d'adapter certains de ses titres sur Dreamcast et toutes les rumeurs laissent à penser que le premier serait Soulcalibur. Sony est "déçu".

déteste, il n'y a pas de juste milieu du genre "c'est bien mais...", comme chez d'autres constructeurs (rires). De ce fait, on ne va plus demander aux gens de nous faire un chèque en blanc, d'acheter sur le nom. On sait que c'est à nous de mettre les cartes sur la table et de montrer qu'on a changé. On a mangé le pain noir et bien manger. Les joueurs verront que l'on a compris la leçon. On va leur montrer par les faits qu'ils ont raison de nous faire confiance et que la machine est une véritable bombe.

Quelles sont, selon vous, les forces et faiblesses de la marque ?

La grande force de Sega c'est que, pour la première fois de l'histoire de ce marché, on s'est posé des questions. Nous n'avons pas avancé à l'instinct. Une des possibilités, après l'échec de la Saturn aurait été de dire : "OK, on ferme l'aspect console et on garde l'arcade qui marche très bien". Je crois que la pugnacité de Sega était de dire : "on ne va pas se contenter de cet échec, on va essayer de comprendre pour rebondir et revenir en force".

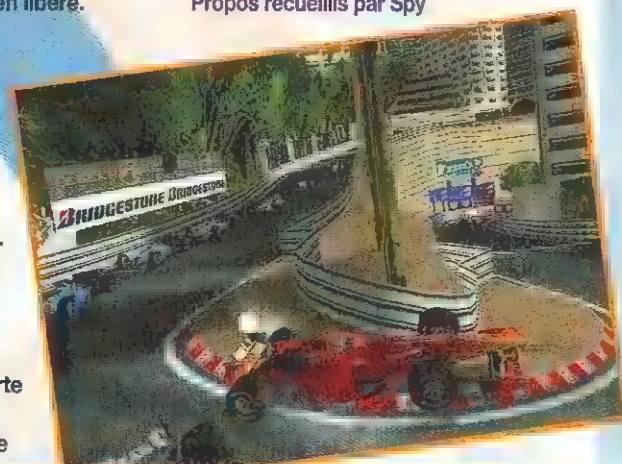
Pour ce qui est de la faiblesse de Sega, je pense que son défaut est de se sous-estimer. Sega en a tellement "pris sur la gueule", qu'il y a une espèce de renfermement, une angoisse existentielle de la société qu'il faut aujourd'hui mettre de côté. Il y a encore une espèce du poids du passé qui est en train d'exploser, il faut que la société s'en libère.

Quels sont vos objectifs pour les mois à venir ?

Nous avons une machine plutôt bien née, et une ligne de produits fantastiques. Ces deux points sont donc déjà sous contrôle et le lancement japonais a été pour nous une sorte de rodage. Il faut maintenant faire comprendre au public que les choses ont changé en bien, et ce sera

certainement le plus gros challenge. Il nous reste sept mois pour parler, informer, jouer, crier, expliquer ! Cet aspect marketing sera certainement déterminant et représente le plus gros challenge. Notre objectif est de vendre un million de machines en France en un an et demi.

Propos recueillis par Spy



La Dreamcast envahie par les adaptations PC ?
"Le but, c'est d'avoir des jeux PC adaptés à la jouabilité console." En attendant Sega Rally Dominique Cor joue à Monaco GP2 d'Ubi Soft.

Dreamcast L'IMPORT DUREMENT SANCTIONNÉ

Sega a décidé de faire valoir ses droits, et d'empêcher la vente de Dreamcast importée en France. Au vu des récentes descentes effectuées dans certains magasins parisiens, nous avons profité de notre entretien avec Dominique Cor pour connaître les motivations de Sega : "La CEE protège les détenteurs de marques d'importations illicites sur le territoire tant que ces dits détenteurs n'ont pas choisi de leur plein gré d'importer la machine et de la distribuer. Nous ne faisons que respecter la loi, et ce pour plusieurs

raisons. La première, c'est que les gens qui pratiquent ces importations ont peu de scrupules vis-à-vis des consommateurs, parce qu'ils vendent les machines à un prix généralement prohibitif. Il y a une sélection par l'argent qui va complètement à l'encontre de la politique que nous souhaitons mettre en place. Nous avons entendu dire qu'il y a eu des ventes aux enchères dans certains magasins, ce qui est strictement illégal. Deuxième chose, les machines qui sont importées ne sont pas aux normes de sécurité CE, et le modem n'est pas aux normes

de France Telecom. Troisième, nous n'assurons pas le SAV de ces machines, et il n'est généralement pas proposé de garantie. Autre aspect important : la machine ne sera pas compatible avec les jeux européens. Certains profitent de l'engouement naissant autour de Dreamcast pour en tirer profit. Nous ne sommes pas d'accord, nous sommes prêts à ne pas nous laisser faire." Le mois prochain, nous laisserons la parole aux boutiques concernées. N'hésitez pas à nous contacter pour faire entendre votre voix.

MANGAS

■ **KENSHI 3.** Ce manga continue sur sa lancée et ne baisse pas de qualité. L'histoire reste très intéressante, même si elle commence à se répéter. Un manga à ne pas rater.

■ **BASTARD 15.** C'est ■ boxon intégral, et même en français on a du mal à suivre. Il est impensable de manquer un seul numéro de ce très bon manga. Sinon vous perdrez complètement le fil, et serez maudit à jamais !

■ **CONAN 11.** On ne s'en lasse pas. Conan parvient toujours à élucider les énigmes les plus touffues... Un classique.

■ **YUYU HAKUSHO 11.** On approche de la fin du grand tournoi des arts martiaux. Ça ressemble un peu à "DBZ". Un manga sympa pour les amateurs de baston.

■ **ARMAGEDON 11.** Ce manga coréen est très mauvais. Non seulement, il est laid mais en plus il est imbitable. Zéro !

■ **NORITAKA 18.** Les aventures de Noritaka se terminent. Mais c'est mieux ainsi, sinon on risquait de tomber sur une escalade incessante d'adversaires de plus en plus forts... Ce qui aurait rendu la série ridicule...



DRAGON HEAD

● Ce manga intéressant déroutera plus d'un lecteur par son dessin et son ambiance. L'histoire débute par un huis-clos entre trois adolescents coincés dans un train. Le tunnel s'est effondré lorsqu'ils arrivaient sous la montagne et tous les passagers sont morts. On devine une guerre nucléaire en toile de fond... Ce manga démarre vraiment très fort, pourvu que la suite soit à la hauteur...

On peut imaginer la détresse des trois ados entourés ■ cadavres... et prisonniers de l'obscurité.

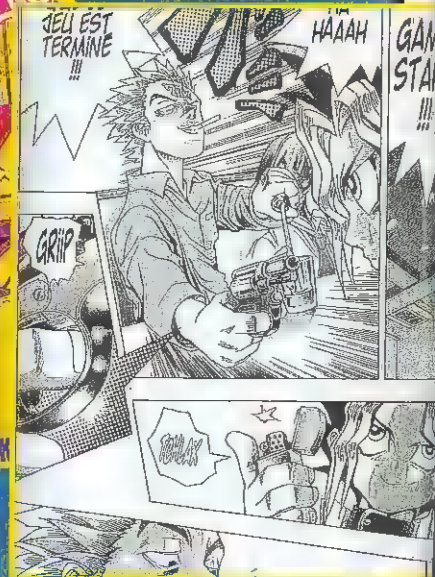


Yu-Gi-Oh

Même ■ on retrouve nombre d'éléments communs à la majorité des mangas, comme le looser doté de pouvoirs magiques, il faut reconnaître que Yu-Gi-Oh renouvelle un peu le genre. En effet, c'est en leur proposant un jeu souvent mortel que le héros se débarrasse des "méchants" ■ lire pour son côté cynique totalement à part. Quant aux amateurs de petites culottes, ils se jetteront sur le manga ci-dessous, mais ça ils le savaient déjà...

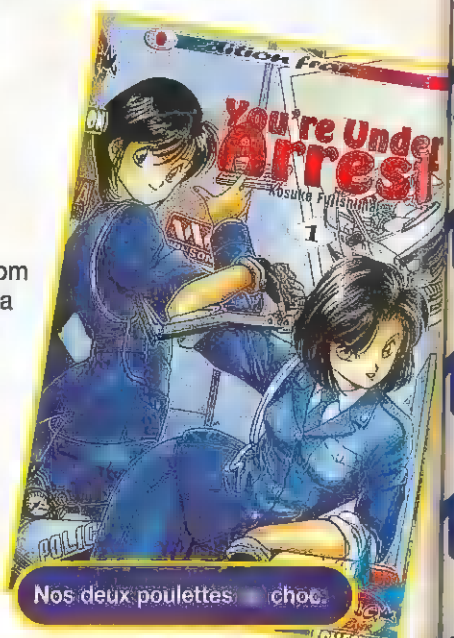


Une situation délicate



YOU'RE UNDER ARREST

● Egalement connu sous le nom de "Taiho Shishozo", ce manga raconte les aventures de deux ravissantes fillettes complètement allurnées et passionnées de motos, de mécanique et de voitures... Evidemment, leurs aventures sont bourrées d'humour et de situations cocasses. Chaudement recommandé par le Panda.



Nos deux poulettes ■ choc

COMMAND
EN REGLAN

VENEZ D

NOUVE

TEU

CONSOLE U
UNE MANE
SHOCK ET
DEM

JEUX VERSION

GYPHON FILTER US
STREET FIGHTER II
EHRBEIZ JAP
PARASITE EVE RPG
BRAVE FENCER RPG
ASH VS STREET FI
KENGGEARS RPG U
FINAL FANTASY 6 I
BLOODY ROAR 2 JA
SILENT HILL US
TENCHU SHINDAI-
THE LAST BLADE
RISING ZAN : SARU
THE KING OF FIGHT
MACROSS SUPER M
MADA FRONTIER 2
BRIGANDINE RPG U
SONATA RPG
CHOCOBO RACING
NICE COMBAT 3
SPORT CAR GT
LEGEND OF LEGRIA
SHOGUN ASSASSIN
FINAL FANTASY 6 J
FINAL FANTASY II
LEGACY OF KAIN : SO
SHABDW MADNESS
MURDER SILVER STAR
CHOCOBO DUNGEON
GIGERBORG

PLAYS

occas
PLAYS

NBA JAM EXTREME
ALONE IN THE DARK
SLAM AND JAM 96
STRIKER 96
FIFA SOCCER 96
TOTAL ECLIPSE
FORMULA ONE
AIR COMBAT
LITTLE BIG ADVENTU
SOVIET STRIKE
MDK
RIDGE RACER REVOL
FIFA SOCCER 97
COMMAND & CONQU
V RALLY
LEGACY OF KAIN
ISS PRO
JPE : LE MONDE PER
PORSCH CHALLENGE
ALIEN TRILOGY
TOMB RAIDER
NBA IN THE ZONE
TIME COMMANDO
TOCA TOURING CAR
RELAUED
NAGANO WINTER OLYM

TOUS NOS PRIX ET OFFR

POWER GAMES

3615
POWER
GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

TEL: 01 43 79 12 22

Fax: 01 43 79 11 05

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

27 rue Tupin - 69002 Lyon

TEL: 04 78 37 15 70

OUVERT
DU LUNDI DE 14H A 19H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE
DISPONIBLE

Infos sur les dates, tarifs et jeux par
téléphone. Réservation dès maintenant

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

TEL.

CONSOLE LIVREE AVEC
UNE MANETTE DUAL
SHOCK ET UN CD DE
DEMO.



PLAYSTATION

NEUF
PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

COMMON FIGHTER 90 399 F
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP 449 F
ENRGEIZ JAP 449 F
PARASITE EVE RPG 399 F
BRAVE FENCER RPG US 399 F
THE US STREET FIGHTER EX JAP 499 F
KENDOGERS RPG 399 F
FINAL FANTASY 8 RPG JAP 399 F
BLOODY ROAD 2 JAP 499 F
THE LAST BLADE 499 F
TEICHU SHINOBI-GAISEN 499 F
THE LAST BLADE 499 F
RISING ZAN: SAMURAI GUNMAN 499 F
THE KING OF FIGHTENS 98 499 F
MACROSS SUPER DIMENSION 499 F
SAGA FRONTIER 2 499 F
DRIGANDINE RPG US 399 F
SONATA RPG 499 F
CHOCOBO RACING 499 F
ONE COMBAT 3 499 F
SPORT CAR GT 399 F
LEGEND OF LEGAIA 98 399 F
SHOGUN ASSASSIN 399 F
FINAL FANTASY 8 JAP 449 F
FINAL FANTASY 6 PACK SPECIAL 399 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 399 F
SHADOW MAGES 399 F
WORLD SILVER STAR RPG US 399 F
CHOCOBO DUNGEON 2 RPG JAP 449 F
DUNGEONS 499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

AJUKI THE HEARTLESS 399 F
ASTERIX 399 F
A BUG'S LIFE 399 F
BREATH OF FIRE 3 VF 399 F
CARNAGEDDON 2 329 F
CIVILISATION 2 399 F
DRIVER 399 F
FIFA SOCCER 399 F
KNOCKOUT BOXING 399 F
KNOX CROSSFIRE 399 F
KENSEI SACRED FIST 399 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 399 F
METAL GEAR SOLID VF 399 F
MONKEY HEAD 399 F
MONACO GRAND PRIX 2 399 F
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES 399 F
PRINCE NASSEM BOXING 399 F
POPULOUS 3 399 F
QUAKE 2 399 F
SPORT CAR GT 399 F
TIGER WOODS 399 F
TIME CRISIS + GUN VIBRANT 299 F
ROLLAGE 299 F
WILD ARMS 299 F



PLAYSTATION

occasion
PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME 99 F
ALONE IN THE DARK 99 F
SLAM AND JAM 98 99 F
STRIKER 96 99 F
FIFA SOCCER 98 99 F
TOTAL ECLIPSE 99 F
FORMULA ONE 99 F
AIR COMBAT 99 F
LITTLE BIG ADVENTURE 99 F
SOVIET STRIKE 99 F
MDK 99 F
RIDGE RACER REVOLUTION 99 F
FIFA SOCCER 97 99 F
COMMAND & CONQUER 99 F
V RALLY 99 F
LEGACY OF KAIN 99 F
ISS PRO 99 F
JP2: LE MONDE PERDU 99 F
PORSCHE CHALLENGE 99 F
ALIEN TRILOGY 99 F
TOMB RAIDER 99 F
NBA IN THE ZONE 99 F
TIME COMMANDO 99 F
TOCA TOURING CAR 99 F
RELOADED 99 F
NAGANO WINTER OLYMPICS 99 F

EXTREME SNOWBREAK 99 F
COLONY WARS 99 F
TOBAL 99 F
VANDAL HEARTS 99 F
CITE DES ENFANTS PERDU 99 F
G POLICE 99 F
NBA IN THE ZONE 2 99 F
CHEVALIER DE BAPHOMET 99 F
WING COMMANDER 4 99 F
DUKE NUKEM 99 F
RAGE RACER 99 F
RAPID RACER 99 F
NBA LIVE 97 99 F
SNOWRACER 98 99 F
SYNDICATE WARS 99 F
AGE ODYSSEY ODDWORLD 99 F
OVNASTY WARRIORS 99 F
DARK FORCES 99 F
FORMULA KART 99 F
STREET FIGHTER EX 99 F
MOTO RACER 99 F
JERSEY DEVIL 99 F
FORMULA ONE 97 99 F
BLOODY ROAD 99 F
TEST DRIVE 4 99 F
TOSHINDEN 3 99 F

INT.CHAMP. RALLY 149 F
BOUCHIERS DE QUETZACOL 149 F
PITFALL 149 F
ADIDAS POWER SOCCER 98 149 F
NIGHTMARE CREATURES 149 F
TOTAL NBA 149 F
TOMB RAIDER 2 199 F
FINAL FANTASY 7 199 F
FORSAKEN 199 F
MEN IN BLACK 199 F
NBA LIVE 98 199 F
FIFA SOCCER 98 199 F
COUPE DU MONDE 98 199 F
NUCLEAR STRIKE 199 F
BATMAN ET ROBIN 199 F
BUSHIDO BLADE 199 F
HEART OF DARKNESS 199 F
DEAD OR ALIVE 199 F
THEME HOSPITAL 249 F
ALUNDRA VF 249 F
RESIDENT EVIL 2 199 F
GRAN TURISMO 249 F
COLONY WARS 2 249 F
TOMB RAIDER 3 249 F
FIFA SOCCER 99 299 F
TERKEN 3 299 F



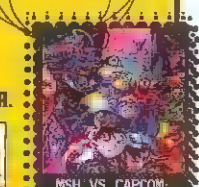
JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEN
CARTE MEMOIRE
MANETTE SUPPLEMENTAIRE
CABLE RGB
DUNGEONS & DRAGONS + RAM
VIRTUA FIGHTER
SONIC
SEGA RALLY
HOUSE OF DEAD + GUN
MARVEL CAPCOM
PUYO PUYO

TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.



AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

NOUVEAU



N64 neuve + MARIO 64

NINTENDO 64

JEUX EURO.

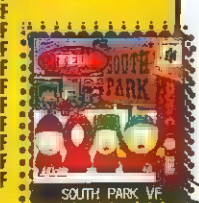
JEUX VERSION FRANCAISE

1080 SNOWBOARDING 249 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR 249 F
CONKER QUEST 64 249 F
FZERO X VF 249 F
MYST. NINJA: SOEMON 2 249 F
MARIO PARTY 249 F
FIFA SOCCER 99 249 F
MICROMACHINE TURBO 249 F
MISSION IMPOSSIBLE 249 F
CHAMELEON TWIST 2 249 F
ROGUE SQUADRON 249 F
SOUTH PARK 249 F
ALL STARS TENNIS 249 F
TURK 2 249 F
ZELDA 249 F

TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.
TEL.

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64 99 F
WAVE RACE 64 149 F
EXTREME 11 149 F
ISS PRO 149 F
NAGANO OLYMPICS 149 F
BIDDY KONG RACING 149 F
TUROK 64 149 F
PILOTWINGS 64 199 F
MISCHIEF MAKERS 199 F
LAMBORGHINI 64 199 F
GOLDEN EYE 249 F
FZERO X 249 F
1080 SNOWBOARDING 249 F
BANJO ET KAZOOIE 249 F
EXTREME 249 F



BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE :

Je joins impérativement mon règlement de F par :
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° EXPIRE :

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES ! REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

MANGANIMÉS+

■ **"VAMPIRE PRINCESS MIYU".** Canal+ a rectifié le tir et remis les quatre OAV dans le bon ordre pour les rediffusions de ce mois-ci. On se demande encore comment une telle erreur a pu se produire...

■ **CALENDRIERS.** C'est la saison des calendriers. Que vous soyez fans de mangas ou de jeux vidéo, n'hésitez pas : il y en a de superbes, illustrés d'images des jeux SNK notamment.

■ **MUSIQUE.** Les amateurs qui sont un peu perdus dans la pop japonaise, et veulent éviter les nombreuses daubes, peuvent écouter le groupe X-Japan ou encore Mister Children.

■ **VOCABULAIRE.** BGM signifie back ground music et désigne les thèmes des dessins animés. Par contre, les dramas sont des extraits de dessin animé dans lesquels les personnages de la série dialoguent... Certains CD, comme le deuxième de "Video Girl Ai", en contiennent au moins 50 %, alors méfiance !

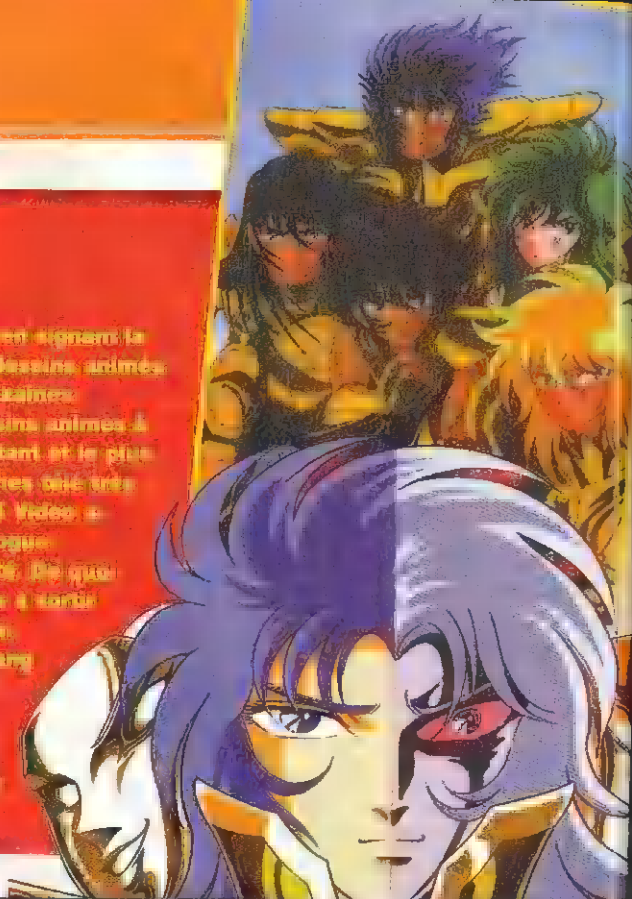
■ **ARNAQUE.** On continue à trouver des CD de marque "SM records". Attention ! nous vous rappelons qu'il s'agit de CD pirates directement importés de Hong Kong. Ils coûtent là-bas environ trente francs, et sont revendus en France entre cent et cent cinquante francs. Même si le contenu du CD est identique, la pochette est souvent moins jolie, et on n'y trouve pas les petits cadeaux du packaging nippon.

■ **ART BOOK.** Le recueil d'illustrations de "Parasite Eve" est disponible, et il n'est pas mal du tout. "Intro Dépôt 2" est enfin sorti, c'est un must pour tous les admirateurs de M. Shirow.

Deal

AK ET LA TOEI

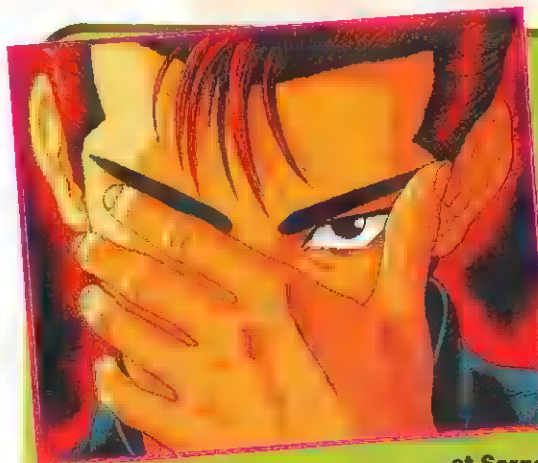
AK Vidéo veut de réussir un très beau coup en signant la distribution exclusive des cassettes vidéo des dessins animés de la Toei. La Toei Animation, qui a plusieurs dizaines d'années d'expérience et des centaines de dessins animés à son actif, est sans doute l'éditeur le plus important et le plus connu du Japon. On lui doit énormément de séries très connues dont "Dragon Ball" et "Saint Seiya". AK Vidéo a négocié donc les droits d'exploitation d'un catalogue immense, comportant des tonnes de DA de qualité. De quoi être tranquille quelques années. Parmi les titres à sortir prochainement, on compte la série télé de "Slam Dunk" en version doublée, ainsi que "Fist of Young Kinnaman". Est annoncée aussi, pour plus tard, l'adaptation de la deuxième série de "Ken le Survivant". On aura le plaisir de retrouver Ken, vieillissant, tandis que Lin et Kart auront bien grandi. Une série mythique à ne surtout pas rater !



Time Crisis

LA FIN DE LA JAPANIMATION ?

● L'âge d'or des mangas est derrière nous. Depuis un an, c'est un peu la traversée du désert. La pire concernant les animés, où le calme plat est de rigueur, les mangas, eux, restent assez stables. Il faut dire que la plupart des éditeurs ont disparu ou sont en totale hibernation... Ce qui est arrivé aux jeux vidéo il y a fort longtemps (en 1983), avec la fin de l'Atari 2600 et l'effondrement total du marché des consoles, s'est produit pour les mangas. La cause semble être : peu près la même : on a vu beaucoup trop de titres de mauvaise qualité... Les jeux vidéo ont mis des années à se remettre : il a fallu attendre l'arrivée des 8 bits pour qu'ils redémarrent. Avec la disparition cathodique de Dorothea, les dessins animés japonais ont déserté nos écrans de télé, alors qu'ils réalisaient de bonnes audiences. Désormais, moins d'avoir Canal+, TV par câble ou par satellite, il n'y a plus rien. L'avenir proche ne s'annonce pas rose. Encore heureux que les mangas proposent, eux, de nouveaux titres de qualité, variés, et pour un prix très raisonnable ! Le film d'animation de Square Soft, "Final Fantasy", sera sans doute, dans un genre nouveau, un événement à ne pas manquer. Les jeux vidéo ont mis trois ans à se remettre de leur crash, espérons que ce sera plus rapide pour la japanimation. Et prions pour que le manga ne finisse pas cloisonné, comme les jeux de rôles ou le paintball...



Série télé

SLAM DUNK

● Les fidèles lecteurs de Consoles+ se souviennent peut-être que nous avons déjà parlé de cette série, l'opposant à "Yuyu Hakusho", pour désigner le successeur de "Dragon Ball". Malheureusement, aucune de ces deux séries télé n'est passée en France. "Slam Dunk" est un dessin animé de sport, dans la grande tradition japonaise ("Olive et Tom", "Jeanne et Serge"... on en passe et

des moins bons). Ici, c'est le basket qui nous occupe. Le héros est une sorte de loubard qui va intégrer une équipe de basket pour une histoire de... nana. Cette série est hilarante ! En plus, niveau réalisation ou design, on frôle l'excellent. On attend donc avec impatience la version française !



BON I
CENTRE CO
COCHAN PA
4701 PEE
1001 04 62
1001 04 62
1001 04 62

PARLY
CENTRE CO
8150 LE
AL 01 59
1001 04 62
1001 04 62
1001 04 62

T QUENT
VELINES
SPACE ST
8885 ST
1001 04 62
1001 04 62
1001 04 62

ERGY
FONTA
CENTRE CO
1001 04 62
1001 04 62
1001 04 62

ALLE 05
RAND BLAC
1001 04 62
1001 04 62

L THO
NEVE
CENTRE CO
1001 04 62
1001 04 62

BON I
RUE LA VOYE
CONSOLES ET JEUX
FRAIS DE PORT
1001 04 62
1001 04 62

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
LE MAN PLEIN SUD
4410 PEROLS

TEL: 01 34 54 15 00
01 34 54 15 00
01 34 54 15 00

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
450 LE CHESNAY

TEL: 01 39 55 19 20
01 39 55 19 20
01 39 55 19 20

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
450 LE CHESNAY

TEL: 01 39 55 19 20
01 39 55 19 20
01 39 55 19 20

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
450 LE CHESNAY

TEL: 01 39 55 19 20
01 39 55 19 20
01 39 55 19 20

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
450 LE CHESNAY

TEL: 01 39 55 19 20
01 39 55 19 20
01 39 55 19 20

BOULLELLIER

CENTRE COMMERCIAL
450 LE CHESNAY

TEL: 01 39 55 19 20
01 39 55 19 20
01 39 55 19 20

TRENTE FRANCS DE REDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPERIEUR A 300 FRANCS

50 FRANCS DE REDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPERIEUR A 500 FRANCS

HORS CONSOLE SUR PRESENTATION DE CE BON

VALABLE JUSQU'AU MARS 1999

CE CHEQUE DE REDUCTION EST VALABLE DANS TOUTS LES MAGASINS GAME'S ET VENTE PAR CORRESPONDANCE
CE CHEQUE NON CUMULABLE AVEC D'AUTRE BONS DE REDUCTION



AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53

AMIENS (51000)

CENTRE COMMERCIAL
LES DE BERTIN

TEL: 03 22 91 33 53
03 22 91 33 53
03 22 91 33 53



POUR PASSER LA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TELEPHONE A RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX	NOM :	PRENOM :
		ADRESSE :	
		CODE POSTAL :	
		VILLE :	
		AGE :	
		TELEPHONE :	
		SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :	
		JE JOUE SUR : <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> NINTENDO 64 <input type="checkbox"/> PLAYSTATION <input type="checkbox"/> SATURN	
		MODE DE Paiement : <input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE N°	
		LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITE :	
		SIGNATURE :	
FRAIS DE PORT :	TOTAL A PAYER		

* CEE. DON 1100 : CARTOUCHES : 40 FR. / CONSOLES : 90 FR.

stock disponibles
periph.
toutes les matieres d'achat sont disponibles par leurs proprietaires respectifs. Dans la limite

TOY BIZ

■ ÇA N'ARRETE PAS !

Les jouets inspirés du jeu vidéo sont en train d'envahir nos magasins préférés, et, si les prix pratiqués sont parfois méchamment prohibitifs, on peut néanmoins, comme Gia, trouver de bonnes affaires en fouinant bien à droite et à gauche. On avait déjà eu la chance de tomber sur des figurines de Resident Evil, on peut à présent trouver Crash Bandicoot. Pour faire plaisir aux amateurs, voici quelques petites exclus à sortir cet été aux States

■ **RESIDENT EVIL (DEUXIEME PRISE).** La nouvelle série de jouets tirés de Resident Evil 2 nous obligera à acquérir deux figurines dans un seul et même paquet. La particularité de cette gamme est surtout de proposer les personnages secondaires comme William, Ada, Hunk ou Ivy. Non, gia, on ne pourra pas leur arracher les membres.



■ **GEX TOYZ.** La mascotte de Crystal Dynamics adore peut-être la télé, mais avant de prendre vie dans un éventuel dessin animé, c'est en figurine qu'elle sera bientôt proposée. On pourra ainsi trouver Gex dans différents accoutrements et s'éclater avec les gros pas-beaux de la série (Rez, Moo-Shoo Pork...). Les figurines seront fournies avec différents ustensiles (nunchaku, lunettes...). A-do-ra-ble.

Action Replay EMS 1.5

JUSQU'OU Iront-ils ?



Mais les capacités de l'Action Replay ne s'arrêtent pas là. Il en est effet possible de connecter sa bestiole à un PC et de trouver soi-même ses codes (voir C+ 85). Elle permet aussi de télécharger des démos de créateurs Yaroze pour les visualiser sur son écran de télé. Encore plus fort : certains hackers ont réussi à émuler ■ Yaroze via cet accessoire. ■ vous allez voir que l'on peut aller encore plus loin !

L'action Replay a du ressort

Les nouvelles fonctions de l'Action Replay EMS 1.5, connue aussi sous le nom de Game Enhancer, sont plutôt intéressantes. En plus des miracles suscités, ce nouvel accessoire permet maintenant de passer les jeux import sur tous les modèles de Playstation, sans modification interne. Plus besoin donc d'ouvrir sa console pour y souder une puce, il suffit tout simplement de connecter l'objet dans le port I/O ■ petite trappe à l'arrière de ■ Playstation) et d'effectuer une légère manip - qui n'est pas sans rappeler les premières heures du jeu import sur Playstation. La démarche est simple : il faut installer le ressort (fourni moyennant un petit supplément de prix) sur le bouton détectant l'ouverture du capot (photo a). Placez un jeu (officiel) puis allez dans le menu CD-Rom pour démarrer la machine (photo b). Il ne vous reste plus qu'à revenir au menu

Les joueurs avertis connaissent tous l'Action Replay, qui permet de bidouiller, tricher, faire tourner des démos et même d'offrir à votre Playstation toutes les caractéristiques d'une Yaroze (console de développement amateur). Cette petite boîte que l'on enfiche au dos de la PSX sort dans une nouvelle version : l'EMS 1.5. L'occasion rêvée de vous en apprendre un peu plus sur cet accessoire de génie.

● Rappelons d'abord les fonctions de l'Action Replay. En saisissant des codes, on modifie certains paramètres et données d'un jeu (comme le nombre de vies, l'invincibilité, la couleur des vêtements, etc.), Switch vous offre d'ailleurs parfois des codes dans sa rubrique de Tips.

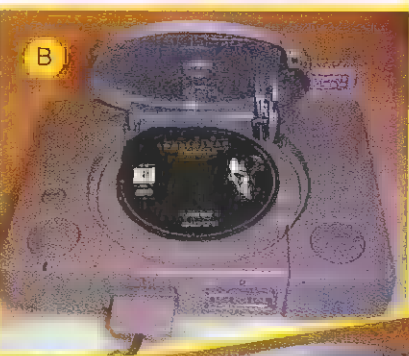


principal, à ouvrir ■ capot et à y mettre votre jeu import (photo c). Sélectionnez ensuite "Start Game with Cheat" ou "Start Game" et, hop la boum ! le tour est joué.

Un bios contre les puces

L'avantage de ce système est qu'il permet également de lire les nouveaux jeux munis de ■ protection territoriale de Sony. Ainsi, Poporogue et ■ Final, qui refusaient de tourner sur les Playstation PAL à puces, fonctionnent correctement avec ce nouveau système (nous n'avons pas encore pu vérifier avec Final Fantasy VIII). De plus, les nouvelles versions de Playstation étant conçues pour ne pas être ouvertes, cet accessoire s'impose véritablement comme incontournable.

Si on peut regretter que le fabricant EMS ait purement et simplement pompé (sans verser un centime aux auteurs...) ■ bios Caetla, un système d'exploitation mis au point par un groupe indépendant de bidouilleurs, pour réaliser ce nouvel accessoire, il faut aussi reconnaître qu'il permet à un très large public de profiter de cette merveille. La bête est en effet disponible dans toutes les bonnes crémeries pour ■ bagatelle de 300 francs (même pas 50 €). Une misère... surtout si l'on est passionné par l'import .



filon en or. A
pad de DJ e
blanches à g
plus robuste
gauche et d
originale. Av
Au Japon, l'
Y aura-t-il un

Carte vi
LE CIN

● Le vidéo-C
qu'on avait c
grâce au nou
défiant toute
nouveau star
dans l'oreille
pond une car
Cette carte, c
s'adonner à s
l'objet sur le
d'un jeu, et le
vous de bien
les films pass
NTSC, vieilles
l'ensemble : u
sortie RVB. S
celui de l'Act
simple, et 21
600 francs !
compris les m

Evidemment, c
droits d'utilisa
n'est pas illég
veut émuler. C
Rom sur Intern
émulateur se d
soulignent qu'i
que c'était pos
soit mort-né. D
davesclassics.
téléchargemen

ACCESSOIRES DC



■ **CRACHE-PRALINES.** House Of The Dead 2, à sortir le 25 mars, sera vendu emballé avec un des deux flingues de Sega. Le tout pour 380 francs environ au Japon.

■ **ANALOGIQUE.** Ascii (roi des pad bizarres) sort une version de son pad analogique pour la Dreamcast. Il sera utilisé pour le première fois avec Aerodancing (le 4 mars au Japon). Son contrôleur principal, à droite, fait office de souris, mais il est surtout destiné à la simulation aérienne ou de robot. Environ 380 francs.

■ **PAD PATIENT.** Toujours chez Ascii, voici enfin la version DC du pad pour Get Bass (AM1), qui sera compatible avec les jeux de pêche.



■ **PURUPURU.** Voici enfin le "kit vibration" de Sega. Du nom de PuruPuru Pack, il sera utilisé et vendu dès le 4 mars prochain, pour la sortie de Puyo Puyo 4. Son prix est fixé à 80 francs.

Pad Beatmania Deluxe (PS) LA FIÈVRE... AU BOUT DES DOIGTS

● Depuis un certain temps, Konami fait son beurre avec les jeux de danse. Et il a raison, car avec Beatmania, il tient un filon en or. Après le simple Beat-con en plastique léger, l'éditeur sort pour son jeu-à-la-mode un nouveau pad de DJ en version DeLuxe. Globalement, c'est toujours la même chose, des touches noires et blanches à gauche, et une platine à scratcher à droite. Mais l'objet est devenu plus massif, plus lourd, plus robuste. Les touches s'allument quand il faut appuyer dessus, et on peut même régler le volume gauche et droite de la sortie casque. En fait, ce nouveau modèle se rapproche de la version arcade originale. Avec le Third Mix sorti récemment, ce sont les DJ en herbe qui vont être contents. Au Japon, l'objet coûte 7800 yens, soit un peu moins de 400 francs. Y aura-t-il un importateur assez courageux pour le distribuer en France ?

Carte vidéo-CD

LE CINÉMA SUR PLAYSTATION

● Le vidéo-CD fait un véritable tabac en Asie. La qualité Mpeg qu'on avait connue à l'époque du CD-I a été largement dépassée, grâce au nouveau format Video CD 2.0. Commercialisé à un prix défiant toute concurrence, le Video CD est donc devenu un nouveau standard. Il n'en fallait pas plus pour que cela tombe dans l'oreille intéressée d'un fabricant d'accessoires pour console, qui nous pond une carte permettant de lire ses vidéo CD sur Playstation. Cette carte, fabriquée par EMS, est un des moyens les plus abordables de s'adonner à sa passion quand on possède déjà une console. Il suffit de brancher l'objet sur le port I/O et RVB de sa machine, d'insérer son vidéo-CD à la place d'un jeu, et le tour est joué ! Les connecteurs étant assez sensibles, assurez-vous de bien les attacher. Ensuite, "booter" la console avec un jeu original, et les films passeront sans problème sur tous les modèles de Playstation, Pal ou NTSC, vieilles ou nouvelles. Autre condition indispensable à la bonne marche de l'ensemble : utilisez uniquement le câble RCA d'origine que vous passez par la sortie RVB. Sur une console non trafiquée, il faudra en outre faire appel à un petit ressort (le même que celui de l'Action Replay décrit ci-contre). A l'origine, cet objet vaut environ 175 francs en version simple, et 215 francs en version Action Replay. Malheureusement, à Paris, il est vendu presque 600 francs ! Idem d'ailleurs pour les vidéo-CD, qui coûtent (dans l'Archipel) en moyenne 40 francs (y compris les nouveautés), alors qu'on les trouve sur Paris pour 140 francs.



UltraHLE pour PC LA N64 FAIT DES ÉMULES

● Le mois dernier, nous vous parlions de quelques émulateurs poussifs pour Nintendo 64 : Nemu, Nincest, Project Unreality... Eh bien figurez-vous qu'un émulateur PC enfin digne de ce nom vient d'être réalisé. Fonctionnant sous Windows 95/98, UltraHLE n'est utilisable qu'avec des Pentium II équipés de cartes 3Dfx. Le moins puissant des Pentium II, 233 MHz, permet alors de faire tourner parfaitement des jeux comme Mario 64 ou même, accrochez-vous, Zelda : Ocarina of Time. UltraHLE s'offre aussi le luxe de décliner les jeux en différentes résolutions graphiques : du 512 x 384, 640 x 480, 800 x 600 et 1024 x 768. Bluffant !

Evidemment, cet émulateur relance la sempiternelle question des droits d'utilisation de ce type de produits. Utiliser un tel programme n'est pas illégal tant que l'utilisateur dispose des jeux originaux qu'il veut émuler. Ce qui est illicite en revanche, c'est de télécharger des Rom sur Internet et des les enregistrer sur son PC. Les auteurs de cet émulateur se défendent de quelconques actes de piratage, et soulignent qu'ils ont créé cet émulateur simplement pour prouver que c'était possible. Mais il y a de fortes chances pour que ce projet soit mort-né. Deux jours seulement après son apparition sur le site davesclassics.com, l'émulateur n'était plus disponible en téléchargement... Nintendo veille au grain.



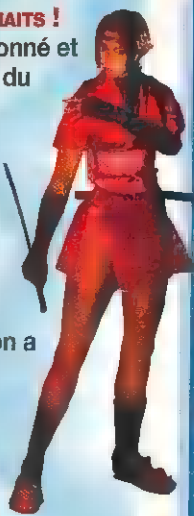
CLONES+

■ **DANS LA SÉRIE QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE.** Voilà des années que Square nous assure (le titre de sa saga Final Fantasy le prouve) qu'il s'agit de la fantaisie finale. ■ voilà que le huitième opus est disponible, que sort une compil des excellents Final Fantasy IV, V et VI (Final Fantasy Collection), ainsi qu'une édition spéciale de FFVI (vendue avec un réveil !)... Tout ce petit monde arrivera dans le courant de mars au Japon et proposera des cinématiques inédites.

AQUARIUM. C'est officiel : un épisode d'Ecco verra bel et bien le jour sur Dreamcast. Toujours réalisé par Appuluza Software, cet opus devrait sortir fin 99 en France.

RASETSU... À TES SOUHAITS !

Tenchu a bien fonctionné et Konami veut profiter du filon. Le résultat ? Rasesu no Ken, un produit qui comme le titre de SME vous permettra d'évoluer dans le Japon médiéval à grand coup de katana. Le monde est en 3D et on a le choix entre un homme et une charmante jeune femme.



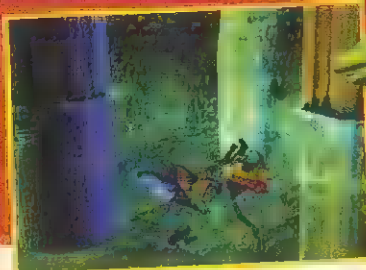
NON. ÇA VA PAS FINIR...

Ceux qui croyaient s'être débarrassés d'Atlus n'ont plus que leurs yeux pour pleurer. L'éditeur vient d'annoncer son intention de porter Last Bible (une saga RPG jusqu'alors disponible sur Game Gear) sur Game Boy Couleur. Chouette... du neuf !

レムルース	LV 19	1たい
HP 181	MP 31	
ガンガ	LV 18	2たい
HP 220	MP 65	

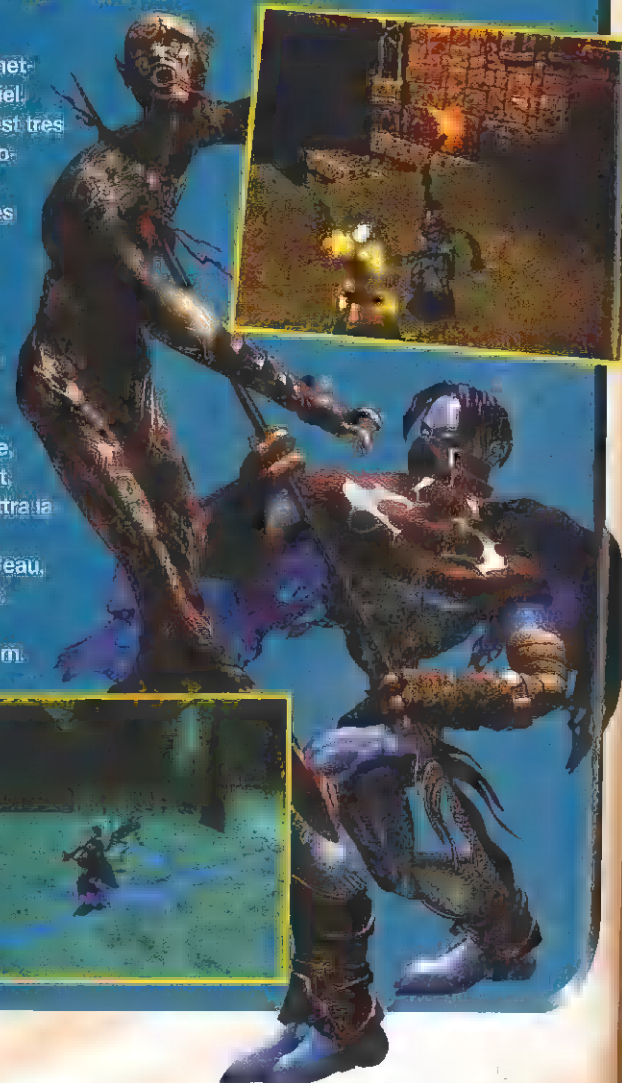
00Gex contre docteur Rez

Gex se la joue agent secret de première classe et se lance à la poursuite de la pulpeuse Xtra, kidnappée par Rez (et incarnée par Marilee Alandra, de la série "Alerte à Malibu"). Il va donc traverser une trentaine de mondes, qui sont autant de parodies d'univers télévisuels (les pirates, les westerns, les militaires, les contes de fées), et rencontrer plus d'une soixantaine d'ennemis. Comme d'habitude, notre lézard va se retrouver accouturé de tous les déguisements possibles et imaginables (soldat, gladiateur, Sherlock Holmes... 25 en tout) et n'a rien perdu de sa verve légendaire.



Soul Reaver

La suite du Legacy et Kain s'annonce prometteuse. Vous jouez un vampire déchu, Raziel, qui veut se venger de son maître. Le jeu est très proche dans son déroulement de Tomb Raider et propose un gigantesque niveau divisé en une quinzaine d'actes (à noter qu'il n'y a presque aucun loading : les infos sont loadées en continu). Le jeu compte une vingtaine d'ennemis différents et douze boss, mais Raziel a de sacrés atouts pour s'en débarrasser. Première bonne idée : le bouton R1 permet de faire face à l'ennemi pour éviter de galérer dans le monde 3D. Vous pourrez réaliser différents Combos, un coup fatal (quand l'ennemi est assommé ou surpris), balancer votre arme sur l'ennemi (torche, urne, pierre, lance...) et, plus tard, user de sortilèges (tremblement, anneaux de feu, vortex...). Au tiers du jeu, Raziel mettra la main sur une épée maudite, le Soul Reaver, qui a la capacité d'absorber l'énergie (force du soleil, de l'eau, de la pierre, du feu) et la renvoyer sur les ennemis. Mais cette arme n'est pas maudite : pour l'utiliser, vous devrez avoir la barre de vie au maximum.



Virtu SON CO

● Dans notre première le Virtual Macintosh. Qu de sa mise en Connectix pour "Le Virtual Gar la même sensa sur Playstation Playstation (...) Inc. mais aussi l'arrivée d'un te produits pirate

DERNIÈRE

En attente d Sony avait de que l'émulateur Station soit reti Cependant, San Franci de rejeter ce



Gua L

BIZNES

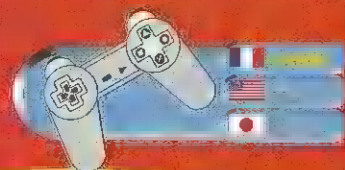
■ **ILS DANSENT LE MILIA.** Le rendez-vous français des acteurs du jeu vidéo, le Milia, s'est déroulé du 8 au 12 février, à Cannes. Sega devait y présenter sa Dreamcast et dévoiler ses stratégies européenne et américaine. Les éditeurs de leur côté devaient venir avec leurs dernières nouveautés. Pour la première fois, le Milia d'or s'ouvre aux jeux consoles (Nintendo est d'ailleurs en excellente position). Pour des raisons de délais d'impression, nous vous proposerons un compte rendu le mois prochain.

■ **EA EN FORME.** Electronic Arts vient de publier d'excellents résultats pour son troisième trimestre. L'éditeur annonce 520 millions de dollars de revenus sur les trois derniers mois, soit une hausse de 33 % par rapport à la même période l'année dernière (391,2 millions de dollars). Sur les neuf derniers mois, EA a sorti 21 titres différents tous supports confondus.

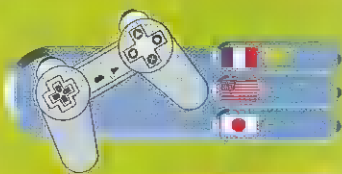
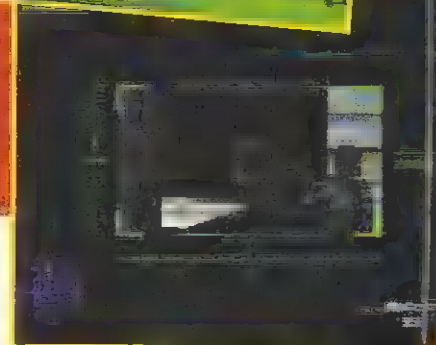
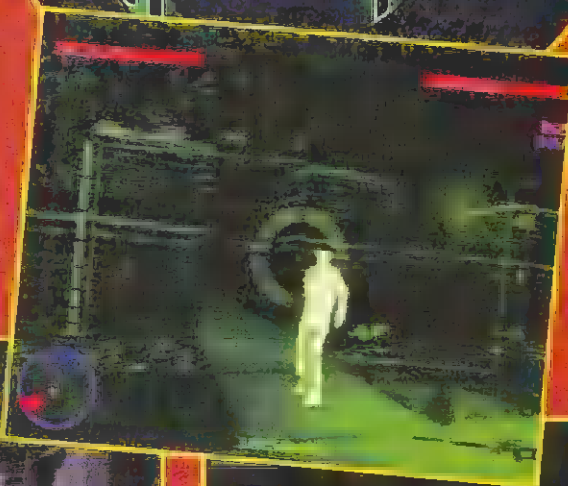
■ **Biz to Biz.** Pour mettre en lumière les excellents chiffres d'EA, mettons en parallèle les non moins excellents résultats d'Hasbro sur le quatrième trimestre de son année fiscale. Ses revenus atteignent 131,8 millions de dollars, soit une hausse de 18 %, par rapport à la même période l'année dernière (111,3 millions de dollars).

■ **VIRGIN INTERPLAY.** Virgin et Interplay devaient avoir fusionné au moment où vous lirez ces lignes. Interplay était à la recherche d'un réseau de distribution (que Virgin maîtrise) et Virgin était demandeur de jeux (le catalogue de Westwood étant passé aux mains d'EA). Le rapprochement était donc inévitable. Longue vie aux jeune mariés...

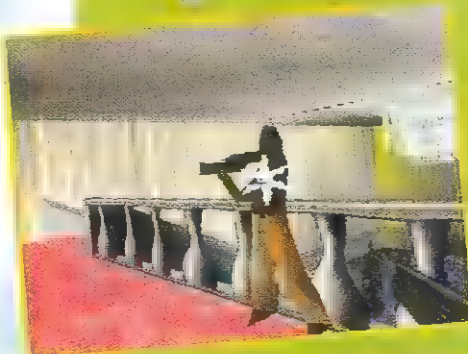
Syphon Filter



Syphon Filter n'a rien à voir avec Mario, ni avec la plomberie d'ailleurs. Ce jeu d'action à la troisième personne, à l'image de Tomb Raider ou de G.T. est tout en 3D temps réel : on se déplace librement à travers les niveaux, dans l'espace disponible. Les missions proposées varient au cours du jeu : reconnaissance en milieu hostile, anti-terrorisme ou encore action directe. Pour vous accompagner, vous aurez un solide armement : fusil à infrarouge, grenades explosives, silencieux et fusil à lunette pour jouer les snipers... Votre personnage est capable de s'agenouiller, de ramper, d'effectuer des roulades, de sauter ou encore de grimper sur certains murs. Notez que le jeu est compatible avec le pad analogique et le Dual Shock. Voilà qui va sérieusement secouer les méninges.



Rainbow Six



Adapté du jeu PC du même nom, Rainbow Six n'a toutefois plus grand-chose à voir avec son grand frère. Dans ce jeu de stratégie militaire, vous devez assigner des tâches spécifiques à tous les membres d'un commando. Vous pouvez même vous adonner au jeu en réseau. Sur Playstation, son adaptation est nettement plus orientée action. Ce qui ne sera pas sans déranger certains puristes, mais Take Two assure que l'aspect stratégique de cette œuvre (numéro un des ventes aux States) sera conservé. Le scénario se révèle pour sa part toujours aussi passionnant, puisqu'il est basé sur un bouquin de Tom Clancy ("A la poursuite d'Octobre rouge") intitulé... "Rainbow Six".

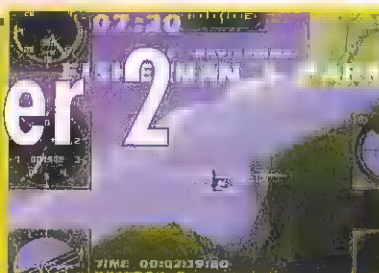
Mucho

C e jeu d'adresse à la Bombberman, édité par Tera, vous propose de choisir un personnage, parmi cinq, qui aura la particularité de tirer des projectiles ou de se battre au corps à corps. Vous serez projeté dans des labyrinthes en 3D à la recherche, en temps imparti, de trois petits personnages cachés dans des coffres, qui vous ouvriront la sortie. Bien sûr, il y a des pièges partout, des ennemis dans tous les sens, et vous aurez le pouvoir de changer la configuration des chemins du labyrinthe pour arriver jusqu'au coffre envoyé. Dix mondes, composés de trois sous-niveaux, et six modes de jeu sont disponibles.



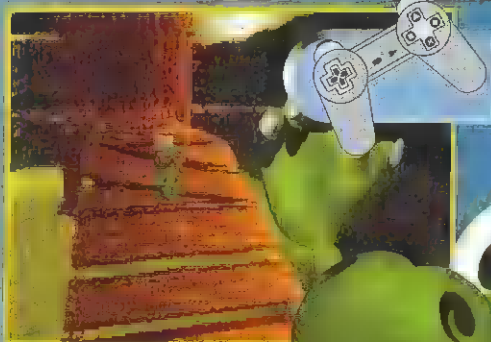
Wing Over 2

J VC vous propose pour le mois d'avril de découvrir la suite de Wing Over. Le jeu est cette fois bien plus orienté vers la simulation, mais garde toujours un aspect "prise en main immédiate". Le jeu s'avère en outre beaucoup plus pédagogique avec une partie entraînement, qui devra être complétée avant de vous lancer dans de mémorables dog-fights. Ces entraînements sont payants et vous devrez donc travailler pour récolter quelques brouzoufs et continuer à vous entraîner. Dans l'ensemble, ce n'est pas très beau mais assez planant.



Croc 2

L' un des premiers Mario-like de la Playstation accouche d'une suite. Faut dire que notre croco embêtait ferme après avoir terrassé le Baron Dante. Les gars de chez Fox Interactive lui donnent donc une seconde chance en l'envoyant libérer l'un de ses jeunes frères. Graphiquement, le jeu reste dans la même veine que le premier opus, avec de chouettes effets de lumière et une 3D de bonne qualité. Notre héros est toujours un as de la plate-forme, et les commandes analogiques ont de plus été considérablement améliorées.



DIVERS

■ **LE SOLEIL SE LEVE.** La société Sunrise nous dépanne assez souvent pour que nous renvoyions l'ascenseur. Cette équipe de passionnés est l'un des meilleurs spécialistes import de la place de Paris (normal, ils ne font QUE ça !) et propose aux particuliers et revendeurs l'un des choix les plus étoffés en import. ■ vous avez trouvé une Neo Geo Pocket en France, c'est certainement grâce à eux. Le test de Eretzvuju dans ce numéro ? C'est encore eux qu'il faut remercier...

Un département VPC vous permettra désormais de commander dans toute l'Europe les produits import les plus frais (01-47-70-27-04) et, cerise sur le gâteau, la société se fera un plaisir d'envoyer à ses meilleurs clients un catalogue mensuel sur toutes leurs nouveautés.



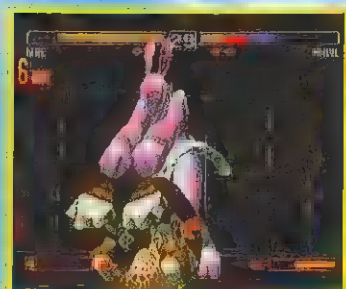
■ **JE MANGE DONC JE JOUE.** Le deal est assez rare pour être signalé. Konami et Nestlé ont annoncé un partenariat permettant à tous les acheteurs d'au moins

deux boîtes de céréales Golden Grahams de renvoyer leurs preuves d'achat et de s'offrir Metal Gear Solid pour 299 francs. L'opération commencera le 15 février. Bouffeurs de croquettes, à vos Caddies...

PRÉCISIONS. Infogrames vient de nous apprendre que le code "Master Warp" du jeu Starshot fait parfois planter le jeu. Enfin, vu qu'il propose un choix des niveaux, ce n'est pas bien dérangeant. Vous voilà toutefois prévenu, faut pas abuser des bonnes choses !

DANS TA FACE

■ **BLOODY LATE !** Virgin vient d'annoncer que son très attendu *Bloody Roar 2* est repoussé à avril. Les plus furieux pourront toujours se tourner vers l'import. On est curieux de voir les ventes des différents jeux de baston de Virgin car quatre titres dédiés



à la baston (et non des moindres, voir ci-contre) sortiront durant le mois d'avril chez le même éditeur. Culotté !

■ **PAR TOUTATIS !** Dans un genre un peu différent mais toujours axé sur la distribution de claques, *Astérix sur Playstation* voit également sa date de sortie repoussée à avril en France. "Mimine, sors le tatou !"

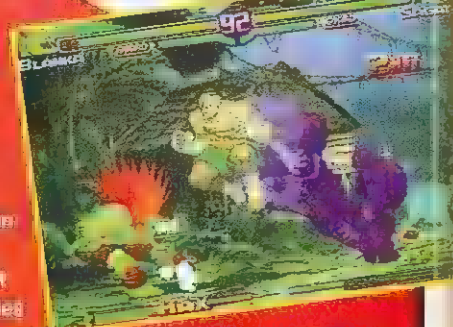
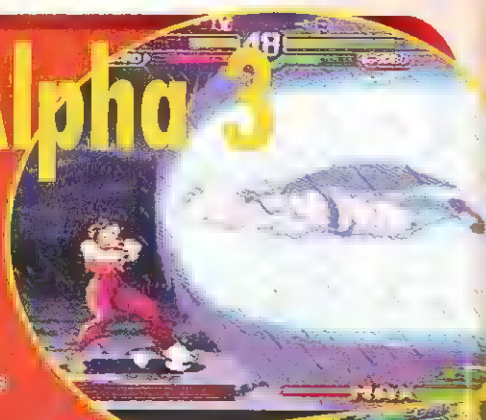
■ **PRINCE, L'ARTISTE.** Après l'excellent *Knockout King* d'EA, c'est au tour de Codemasters de s'essayer à la simulation de boxe sur Playstation avec *Prince Naseem Boxing*. En plus de la licence de ce champion poids plume percutant (31 combats, 31 victoires, 28 KO !), PNB offre un mode Management qui permettra de gérer de manière assez complète la carrière d'un boxeur. Le jeu compte 16 boxeurs différents dont les étonnants Slick Daddy Ellis ou Bruce Shadow Man.



Street Fighter Alpha 3

C 'y est, la détentrice des jeux de baston de Capcom arrive enfin en version officielle. Dans le lot, *Street Fighter Alpha 3* (connu sous le nom de *SF Zero 3* dans d'autres contrées) restera certainement le titre le plus intéressant. Capcom a fait fort, en plus de nous offrir de nouveaux personnages, il concentre la totalité des combattants jusqu'alors disséminés dans les différents épisodes et parfois complètement perdus de vue.

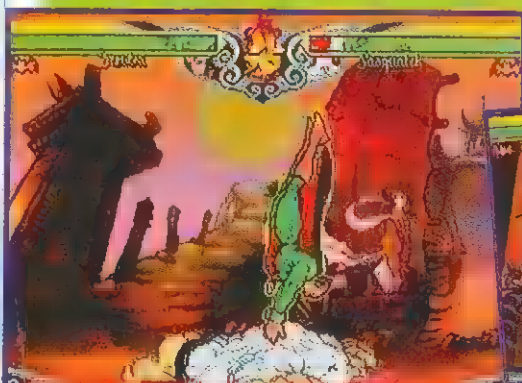
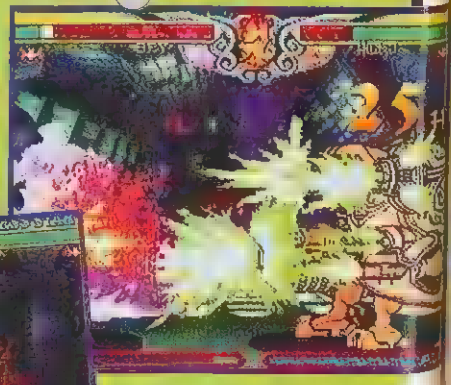
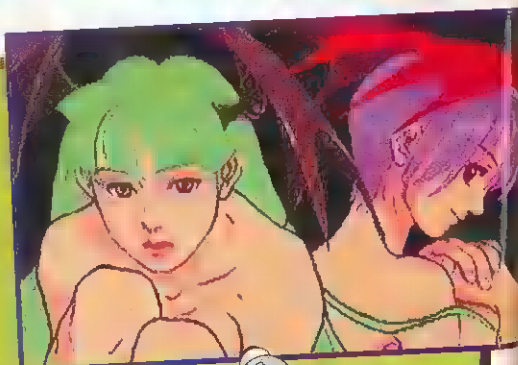
Au final, ce ne sont pas moins de trente-trois personnages différents (dont deux cachés) qui seront proposés. On retrouvera ainsi avec plaisir le génial Blanka, l'adorable Rose ou le très thaïlandais Dee Jay. Certes, d'un point de vue structurel peu de nouveautés sont à noter : on est déjà revenu des Combos, Furies ou autres coups (très) spéciaux, mais ce *Street Fighter* reste sans conteste le titre qui consacrera la série. En matière de baston 2D, il reste de nos jours le jeu le plus incontournable de la Playstation.



Darkstalkers 3

D ans un genre un peu particulier, même si nous restons toujours dans la baston 2D, voici *Darkstalkers 3* (connu aussi sous le nom de *Vampire*). Les dix-neuf personnages sont bien plus atypiques que ceux d'un *Street Fighter*, puisque tirés de contes d'horreur. Mais bizarrement, le jeu n'est pas gore pour un sou.

En sus des modes Arcade, Versus, Gallery, on notera un mode Original Character, qui permet d'éditer un personnage à son effigie (nom, couleur, puissance...). Du point de vue des combats, on reste dans la grande tradition des *Street*, à la seule différence que l'énergie accumulée lors des combats permettra de booster ses coups spéciaux (et pas forcément de balancer une Furie) ou encore de réaliser une nouvelle Furie qui enverra le perso ciblé dans votre décor pour continuer le combat.

Tourné
PIERR
N'AM

● Pierre Lan...
le champion...
Australien, 3...
empocher les...
Namco (est-c...
deux hôtesse...
■ courage d'...
disant : "L'an

Mc
Str

L

France. On...
de base (Ch...
des masses...
ne propose...
plein comba...
équipe pour...
Furies ou en...
tiques. Entre...
Marvel, on d...
sept comba...
jeu sont olas...
notera l'exis...
Gallery qui v...
visualiser...
tions. Cet op...
avec SF Alph...
de la baston...
Playstation



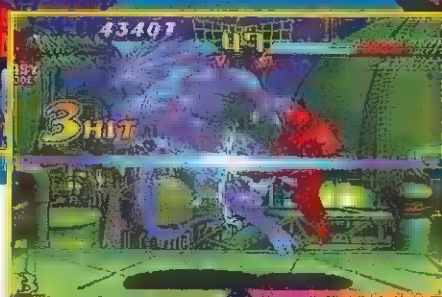
Tournoi Tekken 3 Iron Fist PIERRE QUI ROULE (EN VIPER) N'AMASSE PAS THUNE

● Pierre Landouzy n'aura pas été au bout de son rêve : remporter le championnat mondial de Tekken 3. Éliminé au troisième tour (1/4 de finale) par un Australien, 3 manches à 2, Pierre est rentré chez lui en Eurostar, sans passer par ■ case départ et sans empocher les 5 000 dollars de récompense offerts au vainqueur du tournoi. C'est un Anglais de chez Namco (est-ce bien équitable ?), Ryan Hart (notre photo), qui empoche les biftons, le blouson de cuir, les deux hôtes et monsieur Nakamura, le patron de Namco Japon. Pierre, déçu par sa défaite, n'a pas eu ■ courage d'avaler ■ Harley en entier comme promis dans le dernier numéro. Il s'est arrêté au carbu en disant : "L'année prochaine, je reviendrai, en Solex s'il le faut, et je gagnerai !".



Marvel Super Heroes vs Street Fighter

La suite de X-Men vs Street Fighter, Marvel Super Heroes vs Street Fighter, est programmée pour le printemps en France. On retrouve les "combattants de la rue" de base (Chun-Li, Ryu...) cette fois épaulés par des masses tels que Hulk ou Blackheart. Si le jeu ne propose toujours pas de changer de perso en plein combat, le second combattant de votre équipe pourra néanmoins intervenir dans certaines Furies ou en réalisant des coups spéciaux spectaculaires. Entre les pers de Street Fighter et ceux de Marvel, on dénombre pas moins de dix-sept combattants. Les modes de jeu sont classiques et l'on notera l'existence d'un mode Gallery qui vous permettra de visualiser des illustrations. Cet opus représente avec SF Alpha 3 la crème de la baston 2D sur PlayStation.



PSYGNOSIS, GO !

■ **WipEout 3.** C'est officiel, Psygnosis est bel et bien en train de travailler sur le troisième opus du jeu qui ■ marqué les annales de la course futuriste : WipEout. Les équipes responsables des deux premiers volets se sont remis au labeur pour nous proposer huit nouveaux circuits, trois nouvelles équipes et un jeu compatible avec le Dual Shock. Par contre, on ne sait toujours rien de ■ musique ni de la date de sortie.



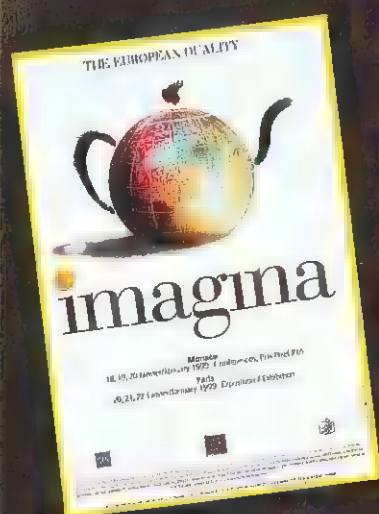
■ **RENDONS AU GRAS-DOUBLE...** ce qui est au gras-double ! En effet, certaines

musiques du tripant Rollcage de Psygnosis (C+85 : 86 %) ont été réalisées par le technoïde à la mode (baisse le son Switch !), Fatboy Slim. Certains thèmes sont tirés de son excellent album (notre photo) "You've come a long way baby". A voir donc, et surtout à écouter de toute urgence.

■ **COMPRESSION.** Après la fermeture de ses studios américains, Psygnosis vient d'annoncer une réduction d'effectifs au sein de ses studios anglais. Tous ces éléments laissent à penser que ■ société traverse une crise que nous espérons passagère. "Ô faucon, reprends ton vol !".

■ **LE MALHEUR DES UNS...** faisant le bonheur des autres, Activision vient de récupérer la distribution américaine (forcément) des titres de Psygnosis. Intéressant, car Psygnosis a plus d'une vingtaine de titres en développement. Longue vie.

imagina 9



Pour ses dix-huit ans, Imagina a explosé ! C'était au départ une manifestation concentrée sur trois jours, à Monaco. A présent, il s'agit d'un véritable festival qui s'étale entre la Principauté et Paris. Pendant une semaine (du 18 au 22 janvier), les images de tous horizons ont occupé le devant de la scène : télévision interactive, 3D sur le Web et effets spéciaux élevés au rang de stars. Cette année, un vent nouveau a soufflé sur la côte : le jeu vidéo, jusqu'alors confiné au prix Pixel-INA, a eu droit à sa journée, avec force conférences et images inédites. Champagne ! Et compte rendu...

SPY

Si la dix-huitième édition d'Imagina a plus que jamais ouvert ses portes aux "jeunes talents", elle l'a également entrouverte à l'un des plus gros "bouffeurs de 3D" de l'époque, à savoir la chose vidéoludique. Deux conférences sur six étaient consacrées à notre univers : certains conférenciers ont élevé le "débat" vers des sommets inaccessibles, d'autres avaient gardé les pieds sur terre. C'est ainsi que les géniteurs de Créatures nous ont entretenu de la "vie" artificielle. La société Mathématiques Appliquées, quant à elle, espère sortir un jour une carte d'"intelligence

artificielle", à la manière des cartes accélératrices 3D. Côté développement, la société Virtools propose aux concepteurs de jeux des outils logiciels pour leur permettre de réaliser rapidement des "prototypes" de leur concepts sous forme de démos.

"Final Fantasy" le Movie

Cette année, c'est sans conteste le film d'animation qui a tenu la vedette à Imagina. Depuis le succès de "Toy Story", le marché du film en images de synthèse n'a cessé de croître. Dreamworks s'est mis sur les rangs avec

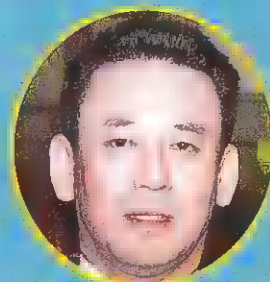


Deuxième film tout en images de synthèse, "Antz" ("Fourmiz") se veut avant tout exploit technique, un film.

TOTALE FANTASY

Après la courte démo de son long métrage, Square nous a présenté quelques images d'intro de FFXVII et VIII. L'occasion de rappeler que FFXVII compte une quarantaine de minutes d'images de synthèse, qu'il a coûté près de 15 millions de francs et que 150 personnes y ont œuvré. Le huitième

opus, quant à lui, devrait compter plus de cinquante minutes de cinématiques ! Shinji Hashimoto, désolé de ne pouvoir donner à la presse des images de son film, n'a malheureusement pas pu nous dire quand sortiraient les versions française ou américaine de FFXVIII.



Le cinquième de la série de Final Fantasy est en cours de développement. Il s'agit d'un jeu de rôle en temps réel. Le cinquième de la série de Final Fantasy est en cours de développement. Il s'agit d'un jeu de rôle en temps réel.

"Fourmiz" sur sa lan-
"1001 pa-
"Toy Stor-
vidéo s'y-
Squareso-
venu au s-
premières
Fantasy, (définitif).
synthèse
rapport a-
comme n-
Hashimoto
Honolulu.
Final Fant-
histoires s-
elles, mêm-
un titre et
communs
préparons
de la noto-
mais n'aur-
d'histoire
VIII ou IX.
personnes
travaillent
film qui de-
aux Etat-U-
démopro-
en droit d-
graphique

"Gaine" l'histoire

Si l'on peut
de francs l-
développe-
de Square,
français en
"Gaine", ne
le tiers de
pas les mo-
lutter contr-
Disney. Mo-



a 99

aris.
zons
Webprix
es
SPY

"Fourmiz", Disney continue sur sa lancée en sortant "1001 pattes", et en préparant "Toy Story 2". L'industrie du jeu vidéo s'y est mise à son tour. Squaresoft, par exemple, est venu au salon présenter les premières images de son "Final Fantasy, the Movie" (titre non définitif). Ce film en images de synthèse n'aura que peu de rapport avec la série des RPG, comme nous l'explique Shinji Hashimoto, président de Square Honolulu. "Tous les épisodes de Final Fantasy ont raconté des histoires sans rapport entre elles, même si elles possédaient un titre et des personnages communs. Le film que nous préparons profitera certainement de la notoriété de Final Fantasy, mais n'aura rien à voir en terme d'histoire avec Final Fantasy VII, VIII ou IX." Deux cents personnes basées à Hawaï travaillent actuellement sur le film qui devrait sortir en 2001 aux États-Unis. Au vu de la courte démo proposée, nous sommes en droit d'attendre un niveau graphique sidérant.

"Gaïna", l'histoire avant tout

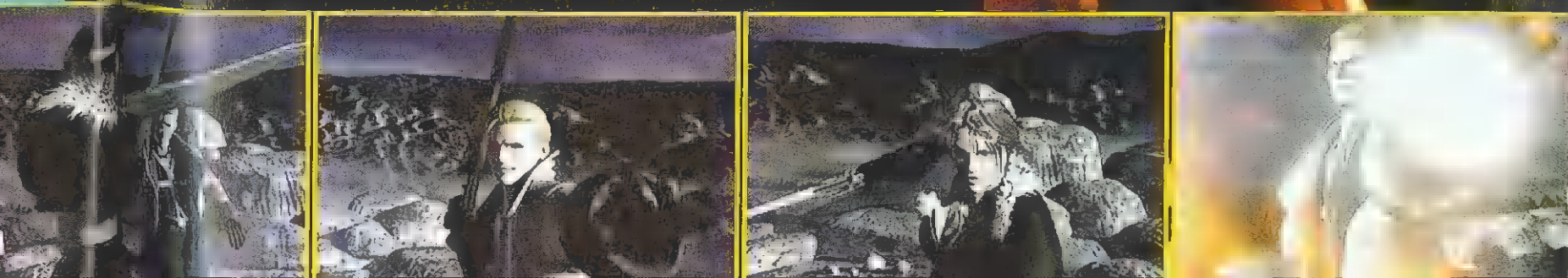
Si l'on peut estimer à 150 millions de francs le budget de développement de la production de Square, le premier film français en images de synthèse, "Gaïna", ne devrait coûter que le tiers de cette somme. "Je n'ai pas les moyens techniques de lutter contre Dreamworks ou Disney. Mon pari, c'est de



70 personnes travaillent sous la direction de Denis Friedman (en médaillon), pour réaliser le premier film français en images de synthèse, "Gaïna".



© Chaman 111



imagina 99

► réaliser, avec mon budget, le meilleur film possible", nous a expliqué Denis Friedman, président de la société Chaman responsable du projet. Ce personnage n'est d'ailleurs pas étranger à l'univers vidéoludique. Après avoir travaillé pour Atari et Broderbund, il a fondé, en 1993, la filiale française de Psygnosis. "Gaïna" était à l'origine un projet vidéoludique qui, par la force des choses, s'est mué en projet télé de 52 minutes, puis en film d'animation. "Faire un film en images de synthèse est un tout autre métier que celui qui consiste à créer des jeux. Il faut comprendre que la mécanique de mise en place d'un projet cinématographique (suivi de production, fabrication) n'est pas du tout la même que celle d'un jeu vidéo. Il faut que l'histoire soit bonne, que le montage soit bon... car ce ne sont pas forcément les belles images qui font un bon film." "Gaïna" est programmé pour la fin de l'an 2000, et forcément, un jeu tiré du film sortira en parallèle.

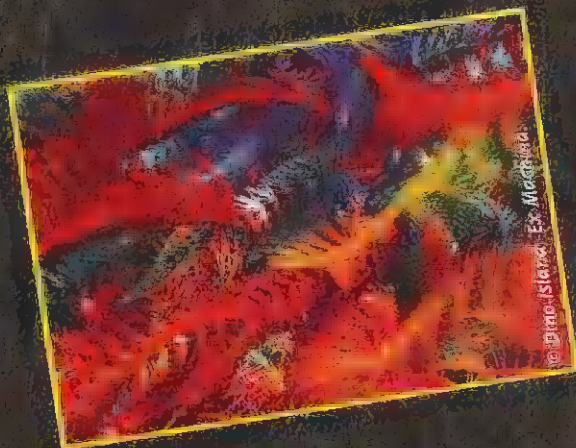
Un nouvel Eldorado

Depuis quelques années, la tendance qui consistait à adapter des films en jeux vidéo s'inverse. Les projets de films qui mettent en scène des héros de jeux vidéo, avec des acteurs en chair et en os, se multiplient (Tomb Raider, Duke Nukem, Doom...) et l'industrie du jeu vidéo s'attaque maintenant au film d'animation. En effet, en plus des exemples sus-cités, Oddworld travaille sur un long métrage en images de synthèse basé sur Abe, et Ubi Soft devrait développer un dessin animé autour de l'univers Rayman. Reste à espérer qu'en fricotant avec le cinéma et le film d'animation, l'industrie du jeu vidéo ne perdra pas sa créativité.

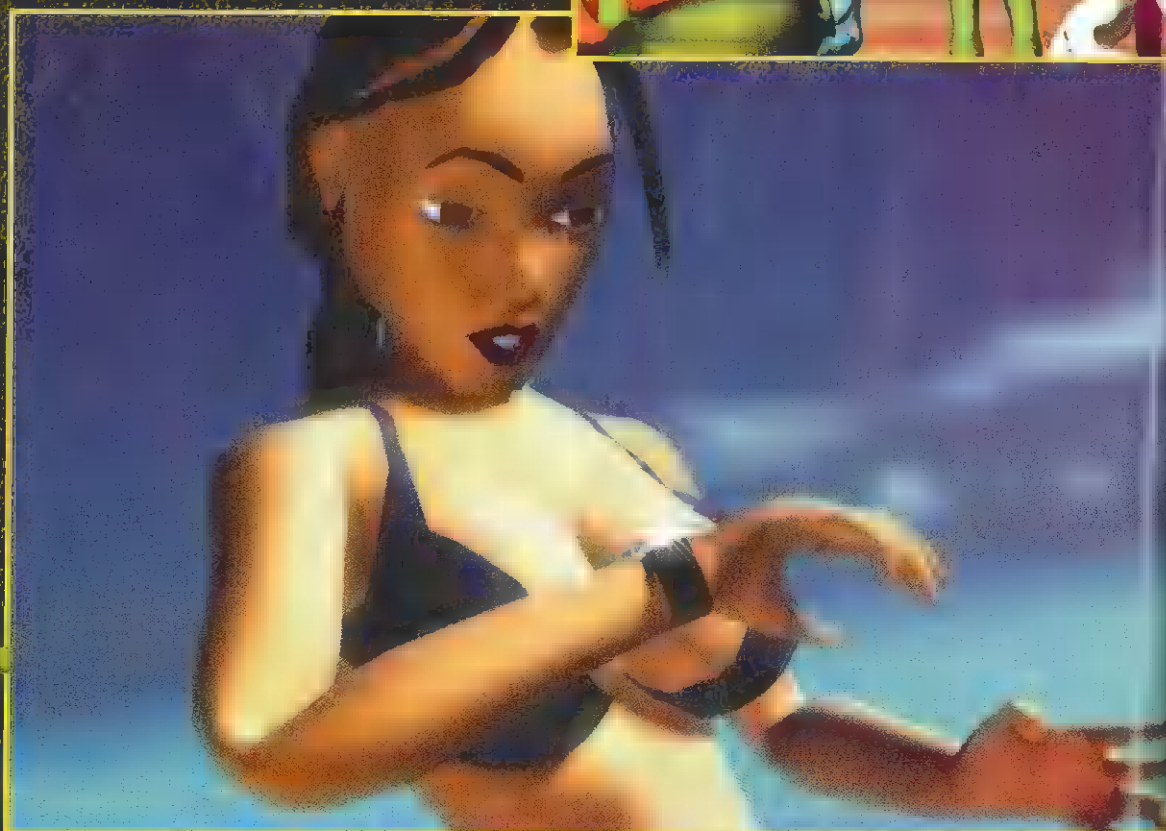
Pour ses dix ans, Ex Machina a proposé de faire gagner une Seat Arosa par tirage au sort. L'occasion de rappeler que cette société a réalisé les pubs pour Seat, avec Lara en vedette.



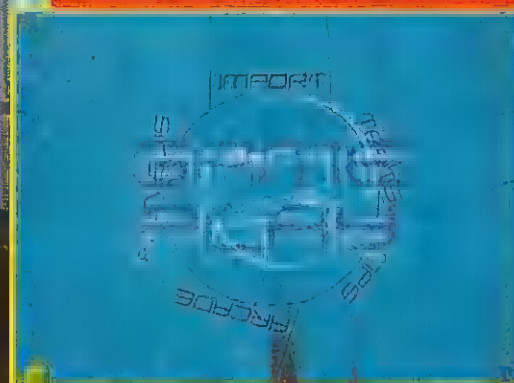
Grand Prix Imagina cette année, "Bunny" montre les incroyables possibilités en matière d'éclairage du logiciel radiosity Blue Studio. A tomber raide !



Voici la première image du dessin animé centré autour de Rayman.



PRIX PIXEL-INA



Le prix Pixel-INA n'a pas récompensé l'intro de Tekken. C'est Amerzone, un jeu PC qui l'a emporté devant Abe.

Dans la catégorie "habillage de chaîne", Game-
One a remporté le deuxième prix, derrière celui de la Coupe du monde.

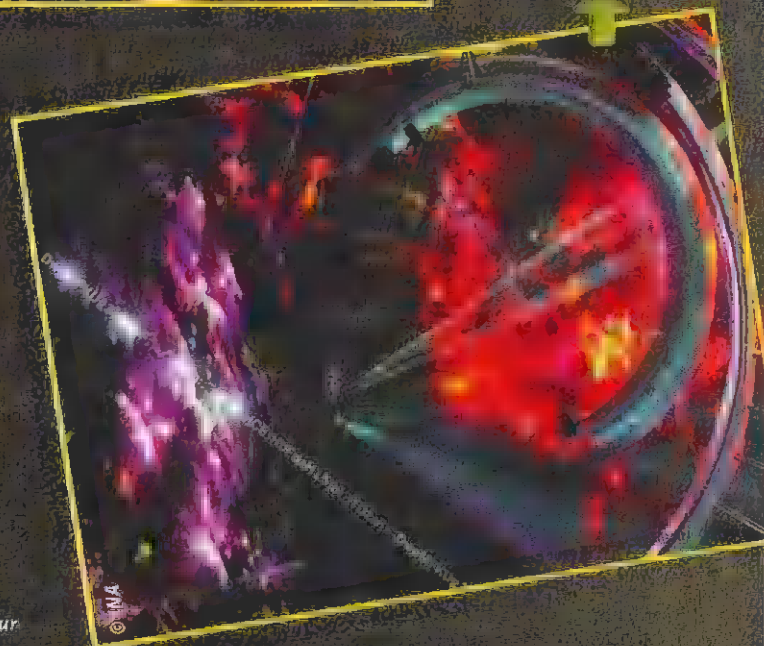


Les films diffusés dans les cinémas dynamiques ont toujours leur place au Prix Pixel-INA. Graphiquement, il s'agit certainement de la catégorie la plus bluffante.

L'habillage d'Imagina a été particulièrement peaufiné cette année.



19 équipes d'infographistes se sont affrontées pendant 24 heures pour donner vie à ce bébé danseur, véritable star du Net. Les vainqueurs (deux infographistes Cryo) sont repartis avec une station Silicon Graphics.



© Seat, Binas, Es-Machina, Elao.

© Frédéric Teyssie

© INA

Driver Premiers pas dans la Mafia

Reflections Interactive aura vu naître l'univers vidéoludique. Installée à Newcastle, cette société anglaise développe sur la majorité des supports depuis plus de quatorze ans, dont huit passés main dans la main avec Psygnosis. On lui doit des titres comme *Shadow of the Beast* ou *Destruction Derby*. Aujourd'hui rachetée par GT Interactive pour la rondelette somme de 80 millions de francs, Reflections en profite pour dévoiler *Driver*. Au menu : un poil de *Destruction Derby*, une poignée de *GTA* et un soupçon de *Cannonball*.

Spy

Duel est le point commun entre "Bullitt", "Starsky & Hutch", "The Blues Brothers" et "Cannonball" ? Les courses-poursuites en caisses surgonflées, précisément. *Driver* s'en veut la réincarnation vidéoludique. Vous incarnerez un flic chargé d'infiltrer la Mafia en devenant chauffeur de gang. Chaque matin, au réveil, votre personnage aura le choix entre trois missions : du simple rendez-vous (pour aller chercher des complices responsables d'un casse) au rackett le plus primaire (en balançant votre caisse dans la vitrine d'un restaurant mauvais payeur, par exemple...). Le jeu comptera plus d'une quarantaine de missions, qui seront autant de situations particulières, et trois fins différentes, qui s'activeront en fonction de la réussite ou de l'échec de certaines missions primordiales.

On change de moteur

D'un point de vue technique, Reflections a décidé de changer le moteur 3D qui a fait le succès de *Destruction Derby*. On reste toujours dans un univers en 3D où le carambolage tient une large place, mais le

comportement des bolides s'avère beaucoup plus réaliste et les graphismes sont à présent en "semi haute-résolution" (la véritable haute-résolution n'est pas possible sur Playstation). "Quatre villes américaines, New York, San Francisco, Miami et Los Angeles, ont été modélisées à partir de photographies et de vidéos prises sur place, nous explique Garreth Edmonson, le chef de projet. Un des producteurs du jeu résidant à Miami a même été capable de se rendre jusqu'à Ocean Drive dans le jeu sans utiliser de carte!". Chacune de ces villes compte jusqu'à 50 kilomètres de routes et environ 150 000 bâtiments. Implanter un mode Ralenti qui permette de réaliser un film de vos exploits en plaçant les caméras où bon vous semble n'a donc pas été une mince affaire.

Dans le jeu, les règles élémentaires de conduite (arrêt aux feux rouges et aux stops, limitation de vitesse) seront respectées par la totalité des véhicules "non-joueurs", renforçant ainsi le réalisme de l'aventure.

Dans l'illégalité

Le comportement des policiers sera pour sa part plus ou moins violent selon le niveau de difficulté sélectionné (au maximum, quatre voitures de police vous poursuivront) et

Garreth Edmonson de préciser : "À la différence de *Carmageddon* les piétons se jetteront sur le côté à votre approche". Votre personnage sera en outre capable de piloter une quinzaine de voitures différentes. Même si elles sont reconnaissables, aucune licence n'a été accordée à Reflections. "C'est une honte, enrage le patron de Reflections, Martin Edmonson. Les constructeurs acceptent que leurs voitures soient impliquées dans des actions illégales dans un film ou une série, et ils refusent de nous les concéder pour ce motif."

Pas le droit à l'erreur

Quoi qu'il en soit, ce projet initié depuis plus de deux ans (juste après l'étrange *Monster Trucks*) aura nécessité un million de livres sterling (soit

1 248 000 euros). Et selon le chef de projet, "une vingtaine de personnes ont débuté le projet mais c'est à quarante que nous le finirons". Lors de la présentation à la presse (en janvier), Reflections n'a pu présenter qu'une seule ville aux missions non implémentées. Il faudra donc attendre quelques semaines pour se prononcer mais, comme le dit Martin Edmonson, "les investissements sont tels que Reflections n'a pas le droit à l'erreur."



Le comportement du véhicule évoluera en fonction des chocs encaissés !



Le Replay permettra de déplacer les caméras pour réaliser des petits films (un ou deux blocs mémoire seront nécessaires).

PLAYSTATION

● Reflections/26 mars

s pas Mafia

éciser
ageddon
sur le
Vot
re
quinzaine
Même si
es,
accordée
s honte l
ections

t que
liquées
es dans
is
océder

oit

son,
é depuis
ans
étrange
cks) aura
million
ling (soit
n le chef
de
projet
é nous

(en
ou
ille
mentées.
quelques
noir

éments
n'a pas

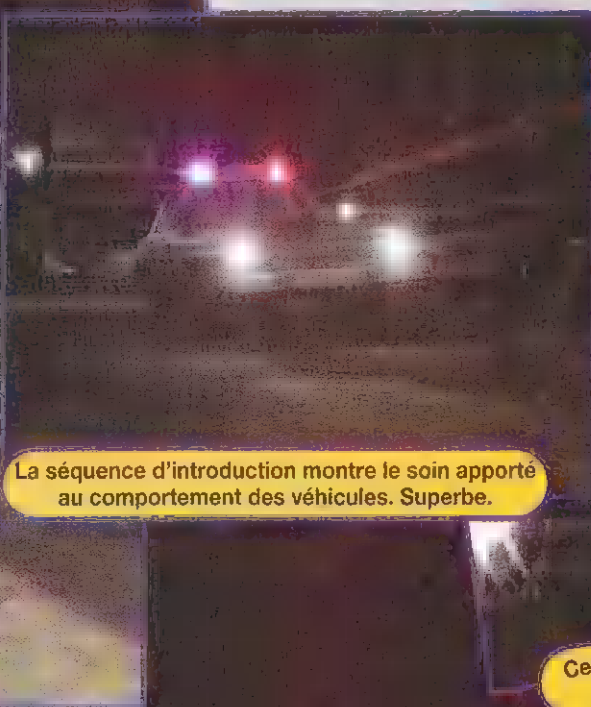
WORK IN PROGRESS



Evidemment la majorité des décors sont destructibles.

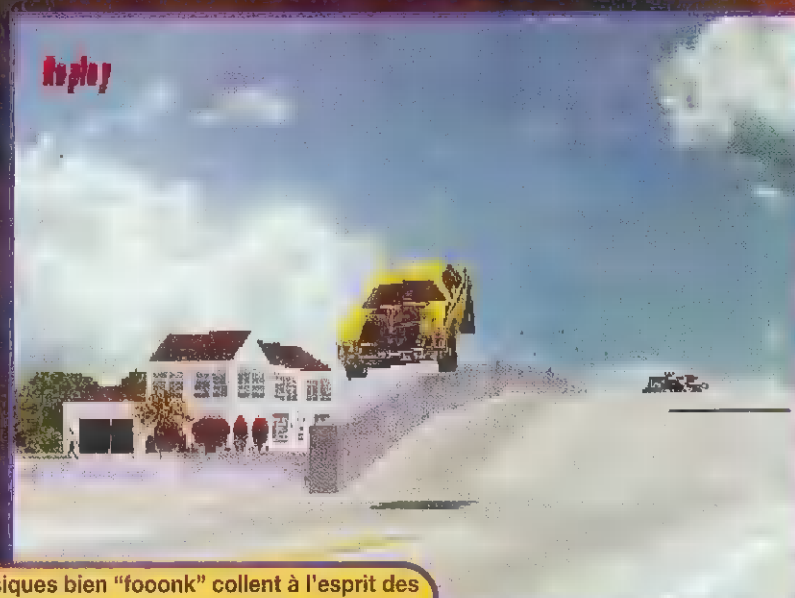


Jusqu'à quatre voitures de police pourront vous courser. Au-delà, l'animation aurait souffert.



La séquence d'introduction montre le soin apporté au comportement des véhicules. Superbe.

Certaines missions se dérouleront de nuit. Les éclairages valent le coup d'œil.



Les musiques bien "fooonk" collent à l'esprit des productions cinématographiques des années 70.

Ubi Soft à fond

Ubi soft s'apprête à inonder le marché avec des conversions 32 et 64 bits de son célèbre Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (ouf !). Mais les efforts des 450 membres des équipes de développement de Ubi Soft Montréal ne s'arrêtent pas là. D'autres surprises sont annoncées pour les mois à venir. Consoles+ s'est rendu au pays des caribous et vous dévoile tout !



Le mode Multijoueur permet de s'affronter en écran splitté.

MONACO GP 2 SUR N64

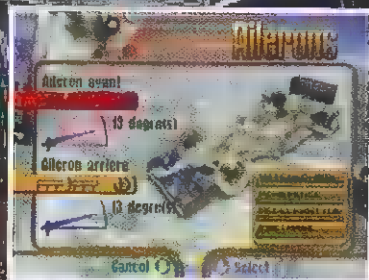
Fort d'un chiffre d'affaires record pour l'année passée (on parle de 600 millions de francs) et de l'ouverture d'un nombreux studios de développement de par le monde (jusqu'en Roumanie !), Ubi Soft développe tout va. Premier jeu présenté, la version Nintendo 64 de Monaco Grand Prix. Prévu pour avril 94, ce titre est développé sous la tutelle de Mathieu Ferland, le chef de projet. Toute l'équipe s'affaire à améliorer le jeu au maximum et surtout à le rendre capable de détrôner F1 Grand Prix, le palmarès des simulations de courses automobiles sur la 64 bits de Nintendo. Le challenge principal consiste à conserver les aspects très pointus de la simulation PC et d'adapter la jouabilité et le confort de jeu pour le public des consoles.

La précision en héritage

Les paramètres disponibles dans cette nouvelle production laissent entrevoir de belles possibilités de modifier à loisir les F1. Adapter la voiture de son choix à sa conduite, aux intempéries et à ses adversaires est désormais à portée de tous. De plus, la prise en main reste très évidente dès le début de la partie. Le jeu est tout d'abord très amusant et tourné vers le fun, il est possible de concourir sur les circuits officiels sans passer par trop d'étapes.

Des graphismes prometteurs

L'esthétique générale du jeu est très séduisante, les détails sont nombreux et les couleurs vives. Les capacités de la console sont bien exploitées et des effets ont été ajoutés pour rendre certaines situations plus réalistes. L'animation semble de bonne qualité malgré quelques ralentissements lorsque trop de concurrents s'affrontent ou lorsque le mauvais temps s'en mêle. Les décors possèdent un niveau de détails important, le jeu ne rougit pas de la comparaison avec ses concurrents.



Les réglages sont innombrables et précis.



Les conditions climatiques peuvent décider de la victoire.



Malgré l'absence de licence officielle, l'éditeur de noms permet de retrouver les stars mondiales.



La vue intérieure est réservée aux spécialistes.

MON
SUR

Il n'y a pas
pourront s'
La Playstat
avant en av
dans les de
forme diffé
entre les si
Monaco GP
conquis. Al
pourront fai

Un autre
Le moteur d
développé p
Shanghai, p
Le résultat a
Szalowski, l



MONACO GP 2 SUR PLAYSTATION

Il n'y a pas que les possesseurs de N64 qui pourront s'adonner à Monaco Grand Prix. La Playstation l'accueillera en effet un mois avant en avril ! Le principe reste similaire dans les deux versions même si le fond et la forme diffèrent. Cependant, la guerre fait rage entre les simulations de F1 sur Playstation, Monaco GP 2 n'arrivera pas en terrain conquis. Alors, quelles sont les plus qui pourront faire la différence ?

Un autre angle d'approche

Le moteur de cette version Playstation a été développé par l'équipe d'Ubi Soft, à Shanghai, pendant un peu plus d'un an. Le résultat a entièrement satisfait Pierre Szalowski, le principal responsable du projet.



Comme pour la version N64, les vues sont nombreuses et toutes jouables.

La production du jeu s'achève à Montréal, sous la direction des équipes de développement interne. Contrairement à la version N64, le projet conserve beaucoup plus de similitudes avec la très sérieuse mouture PC du jeu. Sans être austère, la version PS comporte quelques aspects plus délicats à gérer par un public non averti.

Les graphismes, agréables sans atteindre la précision d'un Gran Turismo ou d'un Rage Racer, ne fourmillent pas franchement de détails, même si les effets dédiés aux voitures sont remarquables. En contrepartie, l'animation se trouve améliorée et atteint un rendu spectaculaire. La modélisation des voitures est réussie et les véritables tracés des circuits apparaissent dans le jeu.

Plongée en profondeur

Malgré son mode de jeu Arcade suritaminé, cette version de MGP ne dupe personne et quelques heures de jeu suffisent pour se faire un avis sur l'orientation générale de la maniabilité : MGP sur Playstation est une simulation pure et dure ! Les huit réglages différents sont d'une précision immense et les possibilités de jeu s'en trouvent décuplées. La conduite demande un temps d'adaptation mais les réactions des voitures



L'intro du jeu est identique à la version PC : bonne qualité d'image et sensations fortes.

sont toujours très bonnes. L'intérêt de la partie est constamment relancé par la richesse de la gestion des véhicules.

Une classe supérieure

MGP Playstation semble doté de belles qualités qui en font une pure simulation, dans le très bon sens du terme. Les sceptiques pourront dissenter sur l'esthétique générale, qui est légèrement en recul par rapport aux dernières performances de la machine, mais les puristes ne s'y tromperont pas. Les modes de jeu et les options sont nombreux et on peut penser que c'est par sa durée de vie et sa richesse que cette version séduira le public.

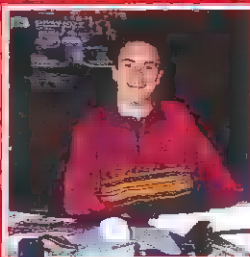
Le mode Time Attack est réservé aux pros de pad. Il faut connaître les circuits par cœur.



La vue intérieure est réservée aux spécialistes.

LE STAFF

Mathieu Ferland et toute sa joyeuse équipe de développeurs de Montréal ont apporté leur savoir-faire à l'élaboration de ce MGP 2 sur N64. Leur imagination fertile a cependant trouvé parfois ses limites dans les capacités de la console. Le résultat les comble néanmoins de bonheur.



Mathieu Ferland, himself ! Déterminé et précis, il supervise les derniers réglages avant la sortie du jeu.

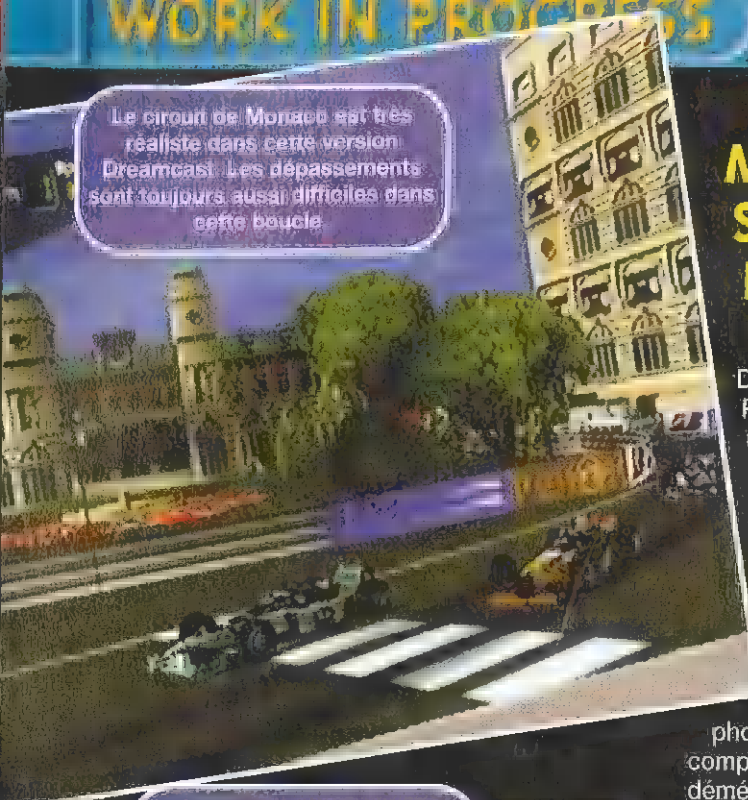


Une partie des développeurs de la version N64 ont gentiment posé pour nos lecteurs. Avenante et sympathique, cette équipe prône le jeu convivial et profond.



Le mode Carrière vous mettra dans la peau d'un jeune champion.

Le circuit de Monaco est très réaliste dans cette version Dreamcast. Les dépassements sont toujours aussi difficiles dans cette boucle.



L'intérieur de ce facot va faire frissonner les amateurs de pièces de collection.



Un carambolage de vieux bolides à l'entrée du pont.



Les conditions atmosphériques influent sur le déroulement de la course. La pluie est très réussie.



MONACO GP 2 SUR DREAMCAST

Décidément, la folie Monaco Grand Prix s'attaque à toutes les consoles, même à la dernière-née.

Alors... qu'en est-il de la version Dreamcast de ce jeu de F1 ? La course automobile sur console connaît-elle un nouveau leader absolu avec la conversion sur la terrible machine de Sega ?

La réponse n'est peut-être pas aussi évidente.

Il vous suffit de jeter un œil aux photos ci-contre pour vous rendre compte que cette version Dreamcast déménage grave sur le plan esthétique. La modélisation des voitures est tout simplement splendide ! Certaines parties des circuits auraient gagné à plus de finesse, mais l'animation est bluffante, et aucun ralentissement n'est à signaler malgré la complexité de l'affichage. L'effet de vitesse est bien là.

Il faut quand même noter que selon les circuits, les sensations changent. On regrettera, par exemple, que le circuit d'Hockenheim ne fasse pas plus grande impression dans les lignes droites.

Un jeu très sélect

C'est bien évidemment dans son habillage japonais que nous avons pu découvrir la version Dreamcast. Les menus sont très beaux et simples d'accès et il est important de noter que la version européenne du jeu aura son propre habillage, pratique pour modifier les musiques soulantes du mode Arcade. Le jeu est une réplique graphique quasi exacte de la version PC. Puissance : la Dreamcast oblige, la conversion a été rapide.

Une jouabilité nouvelle

Le principal souci de l'équipe de développement consiste à rendre une telle simulation jouable. Ce jeu reprenait, il y a encore peu de temps, la jouabilité et les réactions des voitures de la version PC. Dur, dur ! pour un joueur sur console, et surtout pas très amusant.

Il a donc fallu revoir les commandes pour rendre la maniabilité plus évidente, plus arcade, plus Sega. Et c'est encore dans ce domaine que le bât blesse. Il est difficile de trouver un type de pilotage adapté à la voiture.



L'entrée de ce tunnel risque de poser des problèmes aux joueurs. L'affluence est grande.

Des nouveautés rétro

Le mode Arcade du jeu est impressionnant de virtuosité. La vue intérieure procure des images proches des retransmissions télévisées. Le mode Simulation est paramétrable dans sa difficulté et les réglages sur les voitures sont encore plus nombreux et précis que dans les autres versions. Ces réglages pallient pour le moment plus ou moins les errances de la jouabilité. Il faut attendre la sortie en mars au Japon pour attester d'éventuelles modifications en profondeur. Le mode Rétro est une belle idée, d'autant qu'il bénéficie d'une très bonne réalisation. Un circuit unique permet aux anciens bolides de prouver leur grande valeur. Ses merveilleuses voitures ne peuvent



Les passages au stand sont un bon moyen de s'assurer la victoire en gérant sa course.

cependant pas être conduites par le premier venu. Il faut maîtriser totalement le jeu pour espérer bien figurer dans ce mode.

Des avis partagés

Il est évident que ce jeu est magnifique, mais la réduction du temps de production peut entraîner des désagréments. La jouabilité doit encore être revue pour le stick analogique comme pour le pad. Les détails qui facilitent le confort de jeu manquent, comme un rétroviseur ou un Replay en fin de course. Comme il reste encore du temps avant la sortie européenne, des modifications sont toujours possibles.

SPEED SUR

Voilà une bonne Speed B...
Voitures bo...
principales...
permises. M...
conversion...
et Sega. Les...
de la conso...
très arcade...
toujours au...
effets de su...
la tornade c...
apparaît sur...
bien des dé...

Beau con

La version D...
qualité des...
grande mar...
ont encore...
et déjà gran...
sont un réga...
et il est prév...
fassent leur...
terrifiante d...
profiter de c...

Nouveau

La VM perm...
dimension. ...
courses et v...
gagner des...
données ave...
Si le tracé d...
même pour...
forceront à ...
pour espère...
que vous po...
fabriquer l'e...
gère vos véh...
modification...
et les champ...
seul ou à plu...



Les dév...
important...
cours...
prendre...
(Ecr...

SPEED BUSTERS SUR DREAMCAST

Voilà une belle surprise ! Ubi Soft s'apprête à convertir sur Dreamcast Speed Busters, un jeu qui a déjà séduit nombre de chauffards sur PC. Voitures boostées au maximum, et raccourcis à gogo sont les principales composantes d'une course où toutes les ruses sont permises. Mais Speed Busters sur Dreamcast ne sera pas une simple conversion du titre PC. C'est ce qu'ont décidé les développeurs du jeu et Sega. Les équipes d'Ubi Soft ont tiré partie des grandes capacités de la console de Sega pour créer un titre à part. Le maniement devient arcade sur la Dreamcast, et beaucoup plus fun. Les courses sont toujours aussi folles : des événements inédits créent de beaux effets de surprise. Nous avons pu assister à la première apparition de la tornade du jeu : c'est proprement hallucinant ! Ce tourbillon apparaît sur certains circuits et causera aux concurrents bien des désagréments. Tout un programme !

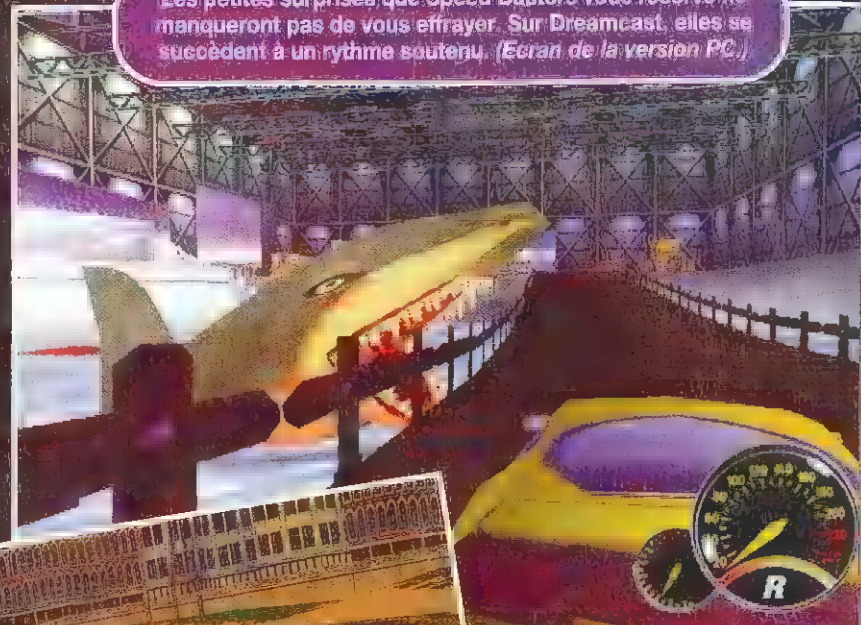
Beau comme jamais

La version Dreamcast est tout simplement superbe. La qualité des graphismes permet de prendre conscience de la grande marge de progression de cette console. Les équipes ont encore du temps devant elles, mais le résultat est d'ores et déjà grandiose. Très fins et colorés, les détails graphiques sont un régal pour les yeux. La variété des circuits est grande et il est prévu que de nouvelles voitures au design exotique fassent leur apparition dans cette version. L'animation est terrifiante de rapidité et les différentes vues permettent de profiter de chaque virage dans ses moindres détails.

Nouveautés

La VM permettra au jeu de prendre une nouvelle dimension. Outre le fait qu'elle sert à sauvegarder courses et voitures, elle offrirait également le moyen de gagner des véhicules et d'autres bonus. Echanger ses données avec une autre VM sera possible. Le tracé des circuits ne change pas, il n'en va pas de même pour les conditions climatiques, qui vous forceront à régler les différentes parties de vos voitures pour espérer gagner de précieuses secondes. A tel point que vous pourrez transformer un véhicule jusqu'à fabriquer l'engin de vos rêves. Un système de garage gère vos véhicules : vous permet de faire toutes les modifications désirées. Les modes de jeu sont complets et les championnats succèdent aux courses d'arcade seul ou à plusieurs joueurs.

Les petites surprises que Speed Busters vous réserve ne manqueront pas de vous effrayer. Sur Dreamcast, elles se succèdent à un rythme soutenu. (Ecran de la version PC.)



Les vues sont toutes plus impressionnantes les unes que les autres. (Ecran de la version PC.)



Les graphismes de la version Dreamcast sont identiques à ceux du jeu PC. Certains effets spéciaux ont été ajoutés. (Ecran de la version PC.)



L'hélico observe le moindre de vos écarts. (Ecran de la version PC.)

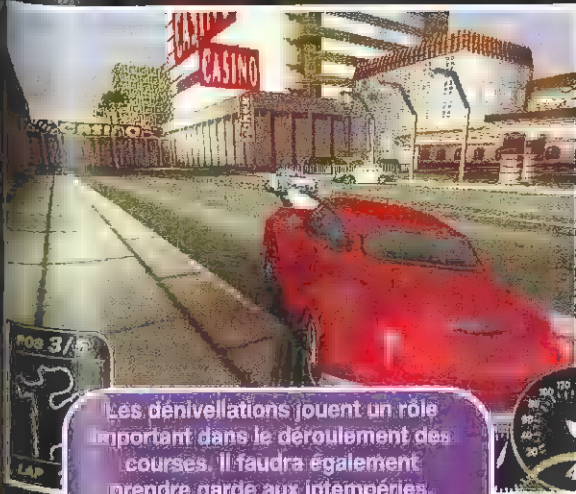


Le jeu en réseau ?

Les développeurs ne savent pas encore si l'option de jeu en réseau pourra être intégrée à ce titre. C'est le cas, le jeu ne sortira pas avant l'été au Japon. La date de sortie européenne se situera alors courant septembre de cette année. Comme pour MGP, la version européenne de Speed Busters connaîtra quelques modifications par rapport à la version japonaise. Dans son concept, ce jeu devrait trouver sa pleine mesure sur consoles. Les équipes d'Ubi Soft travaillent d'arrache-pied pour fournir à cette bombe une jouabilité exemplaire, absente de la version PC.

RAYMAN À LA TÉLÉ

Outre la sortie prochaine d'une série de jeux d'aventure consacrés aux Playmobil, Ubi Soft Montréal a commencé la production d'épisodes de "Rayman", la série télé. Le sympathique petit héros, mascotte de la compagnie, voit enfin ses aventures portées sur le petit écran (et sur le grand dans un avenir proche ?). Les images sont splendides et les nombreuses animations d'une très grande qualité. Les situations très drôles permettent de retrouver toute une série de personnages attachants. Vivement la fin de l'année 2000 que l'on puisse assister aux exploits de Rayman à la télé !



Les dénivellations jouent un rôle important dans le déroulement des courses. Il faudra également prendre garde aux intempéries. (Ecran de la version PC.)

GRAND CONCOURS

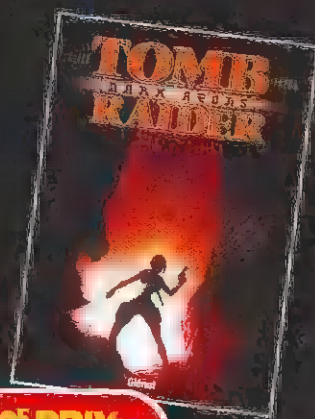
PASSEZ 2 MOIS DE FOLIE AVEC LARA CROFT

1^{ERE} CHANCE

Du 27 janvier au 23 mars 1999 :
10 GAGNANTS PAR SEMAINE

1^{ER} PRIX

1 jeu Tomb Raider III
+ 1 BD Tomb Raider



2^E PRIX

1 manette PlayStation Lara
+ 1 BD Tomb Raider

2^E CHANCE

Du 24 février au 23 mars 1999 :
160 GAGNANTS

1^{ER} PRIX : 1 scooter Suzuki UX 50 Zillion

2^E PRIX : 1 statue de Lara

3^E PRIX : 1 PlayStation

4^E AU 6^E PRIX : 1 jeu Tomb Raider III

7^E PRIX : 1 blouson Snow Lara ©

DU 3^E AU 10^E PRIX

1 BD Tomb Raider



Statue
en résine
peinte
d'environ
1m70

8^E PRIX : 1 sweat polaire Lara ©

9^E AU 18^E PRIX : les jeux Tomb Raider I et II

19^E AU 23^E PRIX : 1 statuette Lara

24^E AU 28^E PRIX : 1 montre Lara Croft

29^E AU 30^E PRIX : 1 manette Lara

31^E AU 80^E PRIX : 1 BD Tomb Raider

81^E AU 90^E PRIX : 1 tee-shirt «Shooting»

91^E AU 100^E PRIX : 1 tee-shirt «Expressions»

101^E AU 130^E PRIX : 1 tee-shirt Tomb Raider III

131^E AU 140^E PRIX : 1 casquette Lara ©

141^E AU 150^E PRIX : 1 poster «Attitude»

151^E AU 160^E PRIX : 1 poster «Expressions»

Poster «Expressions»

Photos non contractuelles

Blouson Snow

Tomb Raider III
Les aventures de Lara Croft
Le jeu plus d'actions

RS
FT

TOMB RAIDER III

POUR PARTICIPER
par minitel au 3615 TCPLUS*
par tel. au 08 36 68 11 41*

240 GAGNANTS !!!

**2 CHANCES
DE GAGNER !**

**Pour gagner encore
plus facilement
à la 2^e chance,
réponds aux questions
suivantes et récolte
1000 points
supplémentaires !**

Dans la 2^e partie de la BD
Tomb Raider prépubliée
dans le numéro 85 de Consoles +,
*Quel objet a obsédé Rodolphe II
de Habsbourg jusqu'à sa mort ?*

1. un loup vénitien
2. un masque précolombien
3. la pierre philosophe

Dans la 3^e partie de la BD
Tomb Raider prépubliée dans
le numéro 86 de Consoles +,
*Comment s'appelle le dieu dont
Lara retrouve une représentation
dans le statuaire du temple ?*

1. Drachnen-Skhân
2. Browen Mansion
3. A-Ka-Tha

Blouson Snow



EXTRAIT DU REGLEMENT : Le concours «Tomb Raider III» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 27 janvier au 23 mars 1999 minuit. Il est doté de : 1 scooter Suzuki UX 60 Zillion, 1 statue Lara Croft, 1 PlayStation, 11 jeux Tomb Raider III, 10 jeux Tomb Raider II, 1 jeu Tomb Raider I, 6 montres Lara Croft, 5 statuettes Lara, 10 posters «Attitude», 10 posters «Expressions», 10 tee-shirts Tomb Raider III, 10 tee-shirts «Shooting», 10 tee-shirts «Expressions», 10 manettes PlayStation Lara, 1 casquette Lara ©, 1 blouson Snow Lara ©, 1 sweat polaire Lara ©. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les scores obtenus sur minitel et par téléphone sont pas cumulables. Les 240 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur les deux services. En cas d'ex æquo, un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Talhouët, 75009 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider III, 160 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

EIDOS
INTERACTIVE



SUZUKI

CONSOLES+

Glénat

Tomb Raider TM, Lara © & Lara Croft sont des marques de commerce appartenant à Core Design Tomb Raider © et TM Core Design Limited 1998. Eidos et Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Pour plus d'information sur les produits Lara : le Fan Club Lara Croft, les jeux Tomb Raider © Eidos Interactive, 3615 TOMBRAIDER* 08 36 68 19 22*

3615/083668-2.2357/m

METAL GEAR SOLID

Déjà plébiscité lors de sa sortie japonaise il y a six mois, le monument de Konami arrive enfin en version française. Il était grand temps !

Les précédentes versions sur Nes et MSX avaient déjà laissé entrevoir l'originalité de Metal Gear. Dans cette mouture Playstation, vous incarnez Solid Snake, un super soldat chargé de remplir une mission très dangereuse : des terroristes ont mis la main sur une base nucléaire en Alaska, et menacent de lancer un missile si leurs exigences ne sont pas satisfaites. Ce groupe de super-villains n'est autre que la Fox Hound, votre ancien commando, dont les membres se sont rebellés. Ils exigent les restes de Big Boss (que vous avez tué lors des précédents épisodes), afin de récupérer son ADN, dans le but d'améliorer le code génétique de leurs soldats. Votre mission, si vous avez acheté le jeu, consistera à sauver les deux otages de l'affaire et à déterminer si la Fox Hound

■ vraiment la capacité de lancer son attaque. Si oui, vous devrez la stopper. Pour y parvenir, Snake devra donc s'infiltrer dans la base incognito. Au départ, il n'aura qu'un simple scope (pour scruter au loin), et des cigarettes. Au fur et à mesure, il récupérera tout un arsenal : Socom, Famas (oui, c'est bien le fusil d'assaut qui équipe nos troupes), Stun Grenade, Chaff Grenade, Stinger, Nikita, C4, etc. D'autres objets seront

également utiles pour mener à bien la mission. Ils vont de la boîte en carton au petit mouchoir, en passant par les drogues de combat. En tant qu'espion, Snake doit éviter de se faire repérer. Mieux vaut donc éviter de donner l'alerte en fonçant dans le tas. Un radar indique la présence des soldats aux alentours. A vous de les contourner, ou de passer quand ils dorment, sans qu'ils vous remarquent. Leur comportement est pour une fois "intelligent". Dès qu'ils vous repèrent, l'alarme est donnée, jusqu'à ce que vous les semiez (en les tuant ou en vous cachant). A tout moment, Snake peut contacter, par le biais de son Codec, d'autres personnages susceptibles de l'aider. Ce lien avec l'extérieur joue un rôle capital dans l'intrigue. Trahisons, mensonges, rebondissements et retournements de situation passent par ces écrans de dialogues et par les scènes cinématiques de très bonne facture. La grande force de Metal Gear Solid réside dans son scénario très compliqué, digne des films d'espionnage, sur fond de guerre et d'intrigue politique. Pour ne pas vous gâcher la fin, on ne vous en dira pas plus. Malgré leur aspect parfois caricatural, les personnages sont tous crédibles. Le souci du détail et la finition du jeu sont exceptionnels. Metal Gear Solid est aussi le jeu qui exploite le mieux le Dual Shock : battements de cœur, explosions, électrochocs ou effets de surprise. Konami nous a pondé un grand jeu. Alors, si vous n'avez pas eu l'occasion de l'essayer, courez vous le procurer le plus vite possible.

BONUS

Comme pour les volets américain et japonais, le jeu sera aussi disponible dans la version Premium. Vendue 100 francs de plus, cette édition DeLuxe inclut, entre autres, un artbook, un CD audio, un T-shirt, une plaque d'immatriculation... De plus, vous trouverez sur toutes les versions du jeu, une démo du futur hit de Konami : Silent Hill. Enfin, un éditeur qui a compris les attentes des joueurs !

LES R
Tous les per
première fol

Ennemi
collier

Dans la ve
tel, on a p

METAL GEAR



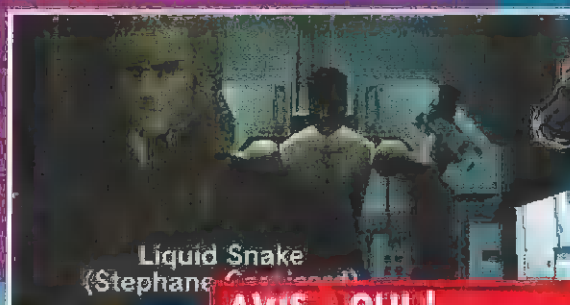
La du jeu se décide lors de la séance de torture. Contrairement à ce qui se dit, certains tirs automatiques marchent.

LES PERSONNAGES

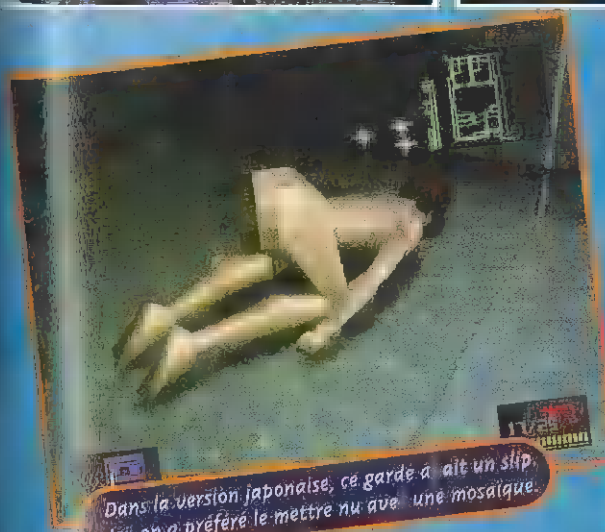
Tous les persos ont un vrai rôle dans l'histoire. Quand ils apparaissent pour la première fois à l'écran, leur nom s'inscrit, avec celui de l'acteur qui prête sa voix.



Cyborg Ninja
(Olivier Deslandes)



Liquid Snake
(Stephane Gascard)



Dans la version japonaise, ce garde a eu un slip. Ici, on a préféré le mettre nu avec une mosaïque.

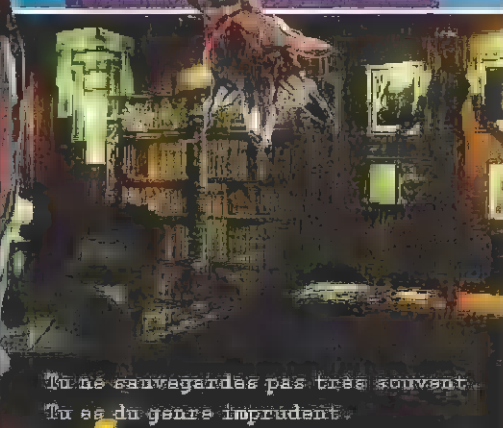
AVIS OUI !

Metal Gear Solid créa un choc lors de sa sortie japonaise. Pour moi, c'est un des meilleurs jeux vidéo, toutes consoles confondues. Les capacités de PlayStation ont été exploitées intelligemment. Jouer à Metal Gear Solid en français m'a donné l'impression de voir un film en VF après l'avoir adoré en VO. Certes, la traduction est à la hauteur, mais je ne peux m'empêcher de pester contre les petites imperfections. Enfin, je deviens difficile car ceci n'est qu'un détail par rapport à toute la richesse du jeu.

GIA

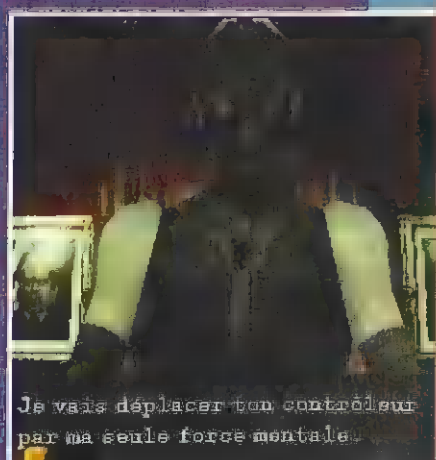
PSYCHO MANTIS

Psycho Mantis est le personnage le plus énigmatique du jeu. Il est sûrement le boss le plus intéressant. Il a le pouvoir de lire dans les pensées. Quand vous le rencontrerez, vous aurez une démonstration de ses talents, en complète interaction avec la "vie réelle".



Tu ne saurais pas très souvent. Tu es du genre imprudent.

Il essaiera de lire l'état de votre partie, de savoir si vous êtes souvent mort ou si vous avez beaucoup sauvegardé. Si de vieilles sauvegardes (titres Konami) traînent dans votre carte-mémoire (SS, Castlevania...), il les lira !



Je vais déplacer ton contrôleur par ma seule force mentale.

La fin de la démonstration s'achève en apothéose : il vous ordonne de poser votre pad à terre. Avec sa force télékinésique, il le déplacera ! Grâce au Dual Shock, celui-ci se mettra à trembler frénétiquement.

HELP !

LES POINTS CHAUDS



La fréquence radio du Codec de Meryl se trouve au dos de la boîte du jeu. Alors, regardez bien les photos de la jaquette.



Otacon donne sa fréquence tout à la fin de la scène cinématique. Si vous l'avez zappée, dommage pour vous. Allez, on est sympa : il s'agit de 141.12.

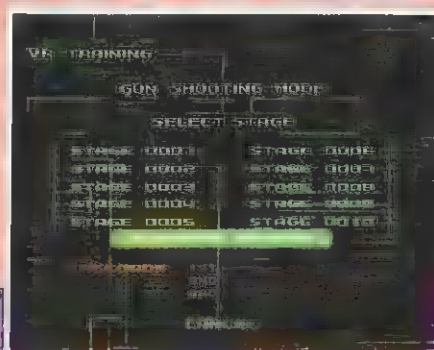


Contre Psycho Mantis, branchez votre pad sur le port manette 2. Il ne pourra plus lire dans vos pensées !



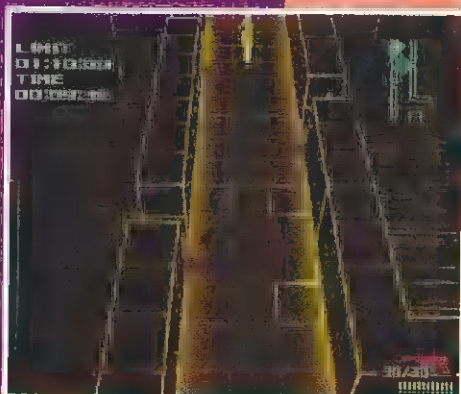
La Pal Key tombera tout en bas dans l'eau polluée du secteur. Si vous avez joué comme un dieu, une petite souris l'aura dérobée. Tuez-la au Socom. Ensuite, congelez la Pal Key en allant dans un endroit gelé, par exemple là où vous avez affronté Vulcan

Raven. Enfin, pour chauffer la Pal Key, allez du côté de la lave, juste avant les deux grands ascenseurs (à l'endroit où on vous demande d'insérer le CD2).



LE MODE TRAINING

Avant de vous aventurer en Alaska, passez par le mode Training pour vous habituer à l'infiltration. Quand vous aurez fini les dix niveaux, recommencez-les avec un temps limité. Si vous réussissez, vous aurez droit au mode Gun Shooting. C'est la même chose, mais vous êtes armé. Après, essayez d'enchaîner les dix niveaux à la suite, le plus rapidement possible et sans tomber à court de munitions dans le Survival Mission.



TECHNIQUES DE PLANQUE

Passer inaperçu, tel est le but du jeu. Voici quelques bases à assimiler, si vous ne voulez pas vous faire repérer.



Pour attirer l'attention des gardes, faire diversion, collez-vous au mur et tapotez sur le bouton rond.



Le champ de vision des caméras est limité. Si vous vous baissez, certaines ne vous repéreront pas.



Déjouez les caméras en passant hors de leur champ, c'est-à-dire juste en dessous.



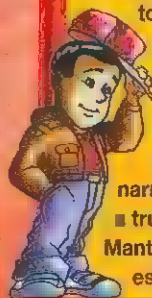
Dans le scénario, par exemple, son guide.

... faut-il manquer pas de...

Après avoir, Snake se pre...

AVIS : MY NAME IS SNAKE

Konami a réussi un beau tour de force avec ce Metal Gear. Ce n'est plus un jeu mais un véritable film interactif qui est proposé. Il est vrai que ça tchatte beaucoup... beaucoup trop penseront certains. Mais il faut savoir ce qu'on veut : soit devenir Snake, soit se contenter de le diriger. Et la quantité de dialogues aide grandement à se mettre dans le bain. Outre l'innovation propre à la narration, il faut aussi reconnaître que Konami a truffé son jeu d'idées très originales (Psycho Mantis, le principe de discrétion...). Metal Gear est passionnant, grandiose et novateur. A voir de toute urgence.



SPY

SNAKE LE DRAGUEUR

Le charme de Snake agit naturellement sur les filles du jeu. Meryl, Naomi et Meryl n'y resteront pas insensibles. On assiste donc à quelques plans drague, souvent olé-olé, entre les protagonistes. PlayStation, on n'avait jamais vu ça !

Dans le scénario, il y a beaucoup de moments poignants. Par exemple, quand Shiper Wolf demande à mourir avec son gun, puis à Snake d'abrégier ses souffrances.

Meryl est bien entreprenante.

SNAKE, j'ai envie de toi !!

Quais, t'es un super derrière.

... faut dire que Snake ne manque pas de culot non plus !

Si vous fixez Meryl (avec la vue subjective), elle rougit. Dans version française, elle devient plus agressive.

Après avoir fini deux fois le jeu Snake se prend pour James Bond !

Dorénavant, je refuse de participer au massacre.

UN MESSAGE DE PAIX

Le jeu se déroule dans une base militaire en Alaska. Les héros sont des soldats et les morts ne se comptent pas. Malgré cela, c'est un véritable message de paix qui est diffusé, contre la guerre, contre nucléaire et contre la haine.

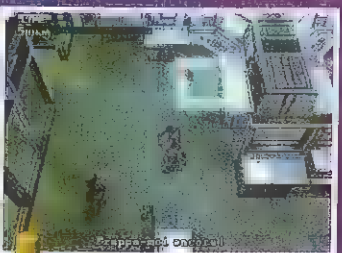


LES BOSS

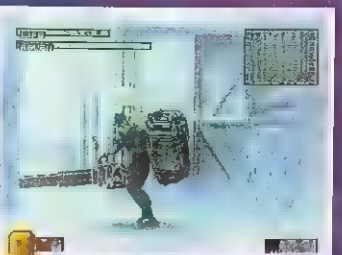
Ils ont tous de l'allure. Pour les vaincre, il faudra souvent vous procurer une arme spéciale.



Pour faire peau à Sniper Wolf, revenez sur vos pas pour chercher PSG-1 et Diazejam (pour ne pas trembler).



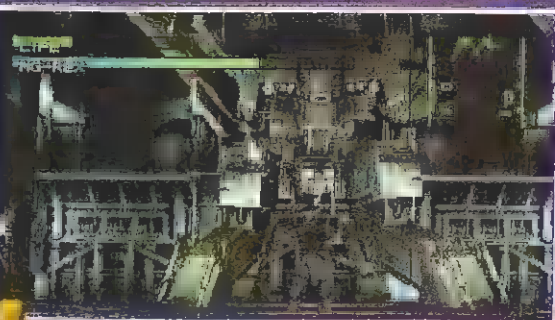
Le 1 est plus facile à battre.



Contre Vulcan Raven, essayez Nikita. Quand il accélère son pas, posez des G4 ou des Claymores.

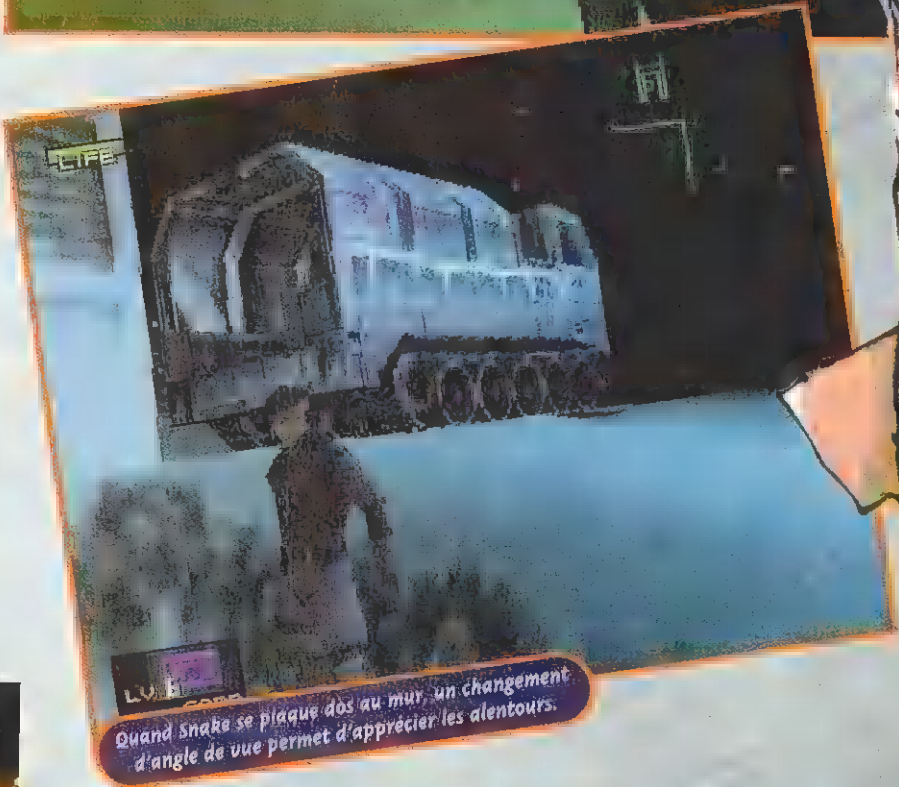


Le Hind D de Liquid ne craint que les missiles Stinger.



Il faudra vaincre le robot Metal Gear avant d'affronter Liquid Snake en personne.

Les angles de caméra, bien choisis, donnent un aspect insoutenable à certaines scènes.

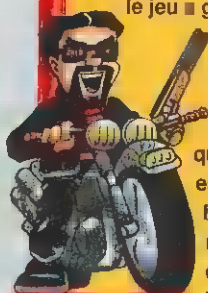


Quand Snake se plaque dos au mur, un changement d'angle de vue permet d'apprécier les alentours.

AVIS D'UN JEU !

Je me demande si beaucoup de joueurs se souviennent des versions NES et MSX de Metal Gear... Quoi qu'il en soit, plus de dix ans après, le jeu a gardé les mêmes ingrédients et c'est mis au goût du jour : la 3D.

Le principe est très intelligent : pour une fois, on ne tire pas sur n'importe qui et on ne détruit pas n'importe quoi... Bien au contraire. La discrétion est de rigueur. Le scénario est à la hauteur et le jeu se joue comme on regarde un bon film d'action ou d'espionnage. Un titre incontournable sur Playstation.



NIICO

LA TRADUCTION

La traduction d'assez bon certaines expressions de langage censurées (par exemple, manquent de rapport à ceux qui au Gear Solid anglais rem quelques bé

● La voix de l'insupportable était adorable française, ce de lui donne manque.

● Sniper Wolf kurde. Natasha est russe. La disparu dans française. Un beaucoup de tireuse d'élite spécialiste nucléaire.

● Quand Snake Psycho Mantis et pendant secondes après noir avec le haut, à droite c'était Video. imitation d'un défectueux de japonais po rue sur son grosse blague meurs en que

● Gray Fox es moins bavard semblent légè dans la traduc répliques ont mot à mot. "F avant" pour "elvé", il fallait "redonne mo vivre" aurait été approprié (mé plus longu le colonel p comme à un p ent de vieux a laarchie mili et respectée de annals "con soldats. Le pad est a "contrôleur"

LA TRADUCTION

La traduction française est d'une assez bonne qualité et certaines expressions du langage courant n'ont pas été censurées (comme "Merde" par exemple). Les voix manquent de passion par rapport à la VO, mais elles tiennent la route. Néanmoins, ceux qui auront joué à Metal Gear Solid en japonais ou en anglais remarqueront quelques bévues.

- La voix de Mei Ling est insupportable. A l'origine, elle était adorable. Avec sa voix française, ce n'est pas l'envie de lui donner des claques qui manque.

- Sniper Wolf est d'origine kurde. Natasha Romanenko est russe. Leur accent a disparu dans cette traduction française. Un oubli qui enlève beaucoup de charme à notre tireuse d'élite. À notre spécialiste de l'armement nucléaire.

- Quand Snake affronte Psycho Mantis, l'écran saute, et pendant quelques secondes apparaît un écran noir avec le mot Hideo, en haut, à droite. En japonais, c'était Video. C'était une imitation d'un signal vidéo défectueux des télévisions japonaises pour que le joueur se rue sur son poste. Une grosse blague des programmeurs, en quelque sorte...

- Gray Fox est beaucoup moins bavard, et ses paroles semblent légèrement ridicules dans la traduction. En fait, ses répliques ont été traduites mot à mot. "Fais-moi sentir vivant" pour "Make me feel alive". Il fallait l'oser.

"Redonne-moi la sensation de vivre" aurait été plus appropriée (même si la phrase est plus longue).

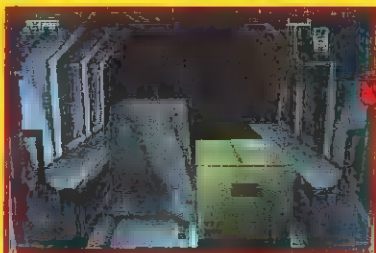
- Le colonel parle à Snake comme à un pote. Certes, ce sont de vieux amis, mais la hiérarchie militaire aurait pu être respectée ! Un colonel ne s'adresse jamais "comme d'hab" à ses soldats.

- Le pad est appelé "contrôleur".

HELP !

TIPS

Voici quelques tips qui vous aideront à mieux apprécier le jeu.



Dans les camions, utilisez un des cartons pour vous "téléporter" à un autre endroit.



Quand vous avez passé la meute de loups, frappez Meryl, et cachez-vous tout de suite dans un carton. Un loup vient pisser dessus. Désormais, dès que vous utilisez ce carton, les loups ne vous attaquent plus.



Appelez Mei Ling plusieurs fois de suite sans raison. Elle vous fera des grimaces.



Fumer est mauvais pour la santé, mais peut, ici, vous sauver la vie. Avec la fumée des clopes, Snake peut voir les rayons infrarouges, même si sa jauge d'énergie baisse légèrement.

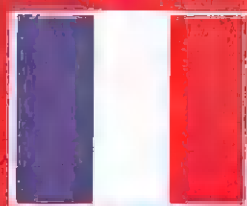


Si vous finissez le jeu en échouant dans la séance de torture, vous gagnerez le Stealth, qui vous permet de passer inaperçu. Dans le cas contraire, vous serez gratifié du Bandana, qui donne des munitions infinies.



Quand vous récupérerez l'appareil photo, amusez-vous à prendre quelques clichés. Konami a eu la bonne idée d'insérer

des images fantômes, seulement visibles dans l'album photo. Encore un petit clin d'œil des programmeurs.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : QUASI PARFAITES

PRESENTATION

Des scènes cinématiques en temps réel, mais l'ensemble est d'excellente qualité.

94%

GRAPHISMES

On n'a jamais vu aussi fin sur PlayStation. Les décors sont un peu sombres.

96%

ANIMATION

Les temps de chargement sont imperceptibles, et les déplacements naturels.

97%

MUSIQUE

Les airs vous trotteront facilement dans la tête après quelques heures de jeu.

90%

BRUITAGES

Tous les dialogues sont parlés, les coups de feu et les explosions glacent les sangs.

92%

DUREE DE VIE

Le jeu se finit facilement. Il reste à éclaircir tous les mystères.

85%

JOUABILITE

Quand on a compris le principe du jeu, diriger Snake devient enfantin.

90%

INTERET

Metal Gear Solid est une expérience à ne manquer sous aucun prétexte. Cette version française devrait plaire au plus grand nombre.

96%



La Nintendo 64 est une machine qui manquait de jeux classiques. Avec cette version Turbo de Micro Machines, le vide est comblé... tout comme les amateurs de la série !

Micro Machines fait partie de ces jeux qui, par leur qualité et leur convivialité, ont été adaptés sur la plupart des supports existants : Nes, Snes, Master System, Game Gear, Megadrive, Playstation et aujourd'hui Nintendo 64. La boucle est bouclée. Le principe de jeu, ultra simple, et son mode Multijoueur ont fait de Micro Machines une référence en la matière. A bord de micro-bolides, vous devez parcourir des circuits en boucle plusieurs fois de suite. Ces voitures miniatures roulent sur les nappes de restaurant, sur les paillasses d'un

laboratoire, sur un billard, sur la plage ou encore sur les bassins du jardin. La micro machine que vous pilotez s'adapte automatiquement aux circuits : voitures de course, tanks ou encore hors-bord. A chaque fois, le circuit est délimité par des marques au sol (petits pois, carottes, limaille de fer, cailloux...). Si vous sortez trop longtemps de la piste ou si vous tentez de prendre un raccourci, votre bolide explose et ce sont de précieuses secondes de perdues sur vos concurrents. En fonction de votre classement en fin de saison, de nouvelles courses et de nouveaux

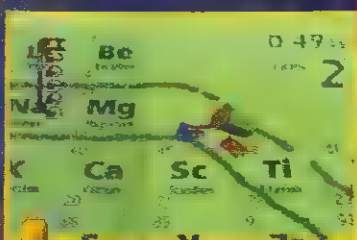
bolides seront disponibles. Cette version de Micro Machines est en tout point identique à celle de la Playstation. Seule amélioration, la vitesse d'animation et les graphismes, qui gagnent en netteté. L'animation, quant à elle, est tout à fait hallucinante. N'oublions pas que nous sommes sur N64 et que la version du jeu proposée est la version Turbo. A vous de bien contenir vos ardeurs ! Attention, le mode en vitesse maximale est à réserver aux pros de la conduite tant il est rapide. Débutants ou apprentis conducteurs, passez votre chemin.

GADGETS A GOGO

L'une des particularités de Micro Machines se situe dans la possibilité d'équiper ses véhicules de différents gadgets. Ne vous attendez cependant pas à avoir une panoplie aussi étendue que dans WipeOut. Ici, les gadgets sont très limités, mais tout aussi efficaces.



Les gadgets sont représentés par des paquets cadeaux placés le long des circuits.



Sur la table périodique des éléments, on bat à coups de marteau.

Micro Machines



OUI !

La série des Micro Machines s'agrandit. Les possesseurs de N64 seront aux anges d'apprendre que cette version est de loin la plus rapide et la plus esthétique.

Certes, les niveaux sont identiques à ceux de la Playstation, mais peu importe ! On prend un réel plaisir à parcourir les différents circuits. Assiettes de soupe, biscuits, gouttes de miel, coquillages, tubes à essai... les embûches sont aussi nombreuses que diverses. Une superbe réussite. Seul ou à huit (!), le jeu est vraiment très drôle. A posséder absolument !



NIICO

Sur la plage, l'ombre solaire est de rigueur !

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS

AVIS OUI, MAIS...

Les possesseurs de N64 vont s'en donner à cœur joie. Micro Machines est idéal pour s'éclater entre potes. Le jeu est très rapide, plutôt beau, avec des effets spéciaux soignés. Hélas, à part la possibilité d'augmenter la vitesse du jeu, on ne trouve aucune innovation par rapport à la version PS ! Même les cheat-codes sont identiques ! La tendance actuelle est à la repompe, et au prêt-à-consommer, moins on en fait, plus on ramasse... Bref, seuls ceux qui n'ont jamais eu la version PS se permettront l'investissement. Cela dit, ils ne seront pas déçus...

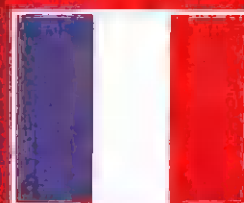
SWITCH

Méfiez-vous des pièges que l'on rencontre sur bord des circuits. Ce puissant aimant a sérieusement vous détourner votre trajectoire.

Le lait renversé sur table est redoutable car il n'offre pas même adhérence que la nappe. Gare aux dérapages !

Les mini-bolides, en flammes, sortent d'un bec Bunsen pour s'écraser sur la table voisine.

Les détails graphiques ne manquent pas ! Notez que circuit est délimité par les petits pois et des carottes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- COURSE DE MINI BOLIDES
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : MEMORY PAK
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Des menus originaux, parfois un peu confus. Les textes sont en français.

85%

GRAPHISMES

De la belle 3D sans pixélisation. Décors riches et effets de perspective réussis.

89%

ANIMATION

C'est très rapide, parfois trop ! Heureusement, il est possible de régler la vitesse.

92%

MUSIQUE

Uniquement en début du jeu, sur la page d'options. Un peu léger, non ?

78%

BRUITAGES

Très bien adaptés aux décors, ils sont de bonne qualité et collent bien à l'action.

84%

DUREE DE VIE

Les niveaux sont nombreux, les challenges relevés. De quoi vous retenir longtemps.

9%

JOUABILITE

La maniabilité est parfaite, même quand on joue à deux sur le même pad.

92%

INTERET

Cette version Nintendo 64 de Micro Machines est excellente. C'est le jeu parfait pour s'amuser à plusieurs. Indispensable !

90%

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

Plus encore que VF 3 ou Sonic, on attendait Sega Rally 2 avec impatience. Au vu de ses performances, il ne fait aucun doute que ce titre va contribuer au succès de la Dreamcast auprès des indécis.

Sega Rally 2 est une course de voitures, plutôt dans le genre tout terrain. Pour une fois, on n'a pas droit à une simple conversion du jeu d'arcade. Non, Sega a décidé d'ajouter pas mal de choses. Le jeu comporte six pistes différentes, soit deux de plus que la version arcade, chacune comprenant trois tracés différents (sauf Riveria). Les conditions climatiques jouent un rôle important : pluie, neige et brouillard viendront souvent gêner votre conduite. De même, la nuit, la visibilité est réduite. Autre paramètre important influant sur la tenue de route de votre bolide : la surface du terrain. Certaines courses mélangent allégrement plusieurs types de surfaces, comme la boue et le bitume. Deux vues sont disponibles et l'on peut utiliser au choix la croix de direction ou le pad analogique. Dans tous les

cas, la jouabilité reste très précise. Une fois de plus, les graphismes vont vous en mettre plein la vue, et si cette conversion Dreamcast est un peu moins fine que la version arcade, elle est néanmoins plus rapide. En plus du classique mode Arcade, vous trouverez un mode Ten Years Championship. Son principe est

intéressant : chaque année, vous

devez participer à quatre épreuves et vous placer dans l'une d'elles au moins pour pouvoir concourir l'année suivante. Si, par bonheur, vous finissez en tête, vous aurez droit à une nouvelle voiture – au final plus d'une vingtaine de superbes caisses sont proposées ! En revanche, pour accéder aux épreuves de la dixième et dernière année, vous serez obligé de finir presque toutes les courses en première position, car, au fur et à mesure, la difficulté devient telle qu'il vous faudra une voiture très puissante pour réaliser de bons temps.

Grâce aux Replays sauvegardables, vous

Il faut prendre la corde plus souvent possible pour gagner quelques secondes.

pourrez corriger vos erreurs de pilotage. De même, n'oubliez pas de terminer premier dans le mode Arcade avec une des voitures de départ, c'est carrément impossible ! La durée de vie de Sega Rally se révèle donc assez longue, d'autant qu'on y revient avec plaisir. En écran split, la visibilité se trouve un peu réduite et le jeu perd en qualité, mais reste tout de même sympa. Le must étant, bien entendu, de jouer en se connectant à Internet... mais cela reste encore réservé à un petit nombre de joueurs.

AVIS OUI !

Cette suite de Sega Rally m'a convaincu. A quelques détails près, cette conversion est à l'identique à l'arcade ! La durée de vie est vraiment longue, il y a des tonnes de voitures, des kilomètres de pistes... Si vous avez une Dreamcast, ce jeu de course est indispensable, et si vous n'en avez pas, songez à investir ! En tout cas, moi, je craque ! J'entends les pointilleux dire de-ci, de-là que l'effet des flaques d'eau n'est pas terrible... Certes, Sega Rally 2 n'est pas parfait, mais c'est le meilleur dans son genre !

PANDA





Dans Sega Rally, tout dans le dérapage, il faut savoir contre-braquer au bon moment.



MÉTÉO

Les conditions météorologiques jouent un rôle très important dans Sega Rally comme dans la vie réelle. Quand elles se déchainent, on ne reconnaît presque pas la piste. De même, lorsqu'il fait nuit ou quand la brume s'épaissit, la visibilité devient réellement très réduite, et il vaut mieux bien connaître le tracé. En cas de pluie, vous avez intérêt à prendre le bon train de pneus, sans quoi votre véhicule n'aura aucune adhérence. Mais le pire, c'est quand arrivent la neige et la glace, parce que ça se met à glisser vraiment !



Méfiez-vous, on ne voit pas grand-chose et c'est facile de rater un tournant !



Il faut rester très concentré pour pouvoir anticiper les virages et autres courbes.



Le brouillard est embêtant mais au moins, ça ne pleut pas.



Rien n'est plus énervant que faire dépasser par une voiture qu'on vient doubler.

Un long dérapage... sur trois roues !



Sur cette piste, on peut doubler beaucoup de concurrents, à condition d'être très précis.



SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

VUES

Deux vues sont proposées. L'intérieure propose une bonne vision d'ensemble de la piste, mais on ne sait pas toujours quelles sont les limites exactes de la voiture, et il faut un peu d'entraînement pour ne pas se prendre les murs lorsque l'on dérape près des bords. La vue extérieure pallie ce problème mais n'est pas toujours très pratique car sa ligne d'horizon est un peu moins étendue.



La vue extérieure permet de mieux voir où se trouvent les limites de sa voiture.



Le jeu est plus rapide qu'en arcade, même s'il se révèle un peu moins fin.



Cette vue est plus rapide et donne une meilleure vue d'ensemble de la piste.

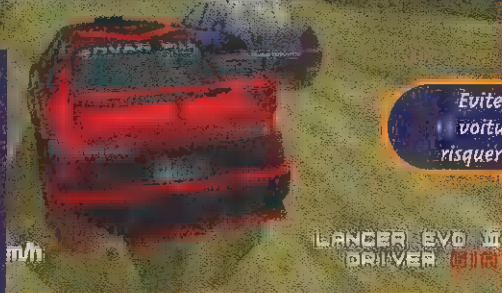


CAISSES

Le mode de présentation des voitures explique leurs performances. Les détails sous toutes les coutures. Même les écrans sont japonais, on peut apprécier le soin apporté à la modélisation de chaque modèle. Le souci de réalisme (même si le titre provient de l'arcade) force l'admiration.



La Mégane est l'une des meilleures voitures pour débuter. Prenez la boîte vitesses sept rapports.



Évitez d'emplafonner votre voiture devant vous, risqueriez la pousser.

Sur une surface glissante, faut commencer à décaler en avance pour prendre la corde.



AVIS OUI, OUI ET OUI !

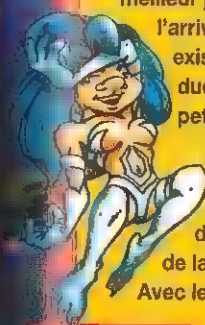
Que ce jeu est beau ! Le rendu graphique de ce Sega Rally est l'un des plus impressionnants jamais réalisés. C'est bien simple, cette fois, c'est l'arcade à la maison ! On pourrait dissenter sur la vue extérieure, qui donne une désagréable impression de vol plané, ou encore quelques effets de flaques d'eau mal gérés, mais quelle merveille ! Un mode Arcade endiablé, un championnat haletant et passionnant et un mode 2 joueurs qui ne ralentit pas une seconde finiront de convaincre les sceptiques. Une bombe arrive sur Dreamcast qui, décidément, connaît des débuts plus que prometteurs.



TOXIC

AVIS OUI !

Sega Rally, c'est un peu comme une grande histoire d'amour. Le premier restait pour moi le meilleur jeu de rallye sur console... jusqu'à l'arrivée de cette suite. Il explose tout ce qui existe déjà, toutes plates-formes confondues (même sur PC). Certes, c'est un petit peu moins beau que l'arcade, mais la vitesse rattrape tout. Je reste convaincue que Sega aurait pu faire encore mieux, s'il avait eu un peu plus de temps. Sega Rally 2, c'est la bombe de la Dreamcast qui s'est déclenchée. Avec le meilleur jeu de course du monde, elle devrait s'imposer rapidement !



GIA



PISTES

Il y a six pistes différentes avec pas moins de trois tracés pour chacune d'elles, hormis la Riviera qui n'en possède qu'un seul. Les tracés, même s'ils reprennent une base identique, changent énormément. Leurs surfaces varient également beaucoup, ce qui n'est pas sans incidence sur vos réglages.



Snowy possède trois tracés différents, tous assez difficiles. Celui-ci est le pire car il est très étroit.



Les pistes tout-terrain sont les plus difficiles à négocier, il faut bien mémoriser leur tracé.



C'est un passage très technique, qui enchaîne plusieurs épingles de suite.



On se croirait presque à Monaco avec tous ces tournants !



Rien à redire de la qualité des textures, la 3Dfx n'a qu'à bien se tenir.



Les flaques d'eau ou de boue vous ralentissent beaucoup, mieux vaut les éviter.



Pour contrôler efficacement votre vitesse, utilisez le frein à main en renfort !

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

AVIS HAI !

Sega nous avait promis le jeu en réseau avec SR2, il nous le donne. L'interface est simple, sous forme d'icônes et un écran permet le Chat (discussion en direct). On peut alors communiquer et se lancer des défis à 4 sur tout le Japon. Le jeu est rapide malgré de petits Lags (surtout chez les concurrents). Les 16 serveurs Sega gratuits (pour le moment) sur Tokyo sont souvent pris d'assaut et il est difficile de se connecter. Le jeu network Dreamcast est désormais réalité mais, si quelqu'un vous appelle pendant que vous jouez, la connexion se coupe !



KAGO



TACTIQUES

Pour gagner du temps, il n'y a pas trente-six solutions : il faut négocier au mieux chaque virage et garder une bonne trajectoire. Il faut donc rester le plus possible à la corde et éviter de déraiper (quand c'est possible). Évidemment, lorsque l'on roule sur une piste de terre, ce n'est pas évident.

Le signal rouge que vous croiserez parfois signifie que le tournant suivant sera très serré. Pour passer, attendez le dernier mouvement, puis appuyez les deux freins pendant une seconde tout en braquant. Cela devrait vous mettre sur la bonne trajectoire pour repartir plein gaz.



Sega Rally n'est pas très axé stock-car mais on peut tout de même pousser un peu les autres voitures.



Il faut essayer de gagner en moyenne quatre places par course pour finir premier.



Sur la neige, il faut conduire tout en douceur en anticipant bien les virages.



Entre la pluie, la boue et le brouillard, vous aurez du mal à vous en sortir sans les quatre roues motrices !



Le tournant va être très serré, le panneau rouge l'indique.



Il peut choisir d'avoir une femme comme co-pilote, sa voix est plus agréable.

RÉGLAGES

Les réglages sont très importants dans Sega Rally. Même s'il y a assez peu d'options paramétrables, elles agissent réellement sur le comportement de votre voiture, et de façon très sensible. Mais il ne faut pas toujours faire confiance à la console pour le choix des trains de pneus. A part ça, on peut jouer sur les suspensions et sur la boîte vitesses : choisissez toujours la boîte comportant le plus de vitesses, cela vous donnera des rapports plus courts, donc une meilleure accélération avec une vitesse de pointe plus élevée, surtout si la piste est sinueuse ou si vous ne la connaissez pas. Quand on se plante souvent, avoir une bonne accélération est important pour rattraper ses petits camarades.



La boue humide est l'une des surfaces les plus glissantes.



Pour l'asphalte, réglez la dureté de vos suspensions au maximum, cela donnera une bien meilleure tenue de route à votre voiture.



Pour les passages tout terrain, préférez des suspensions un peu molles.



Les réglages les plus importants concernent les trains : pneus, les suspensions et la boîte de vitesses.



Pour un virage jaune, frein moteur suffit la plupart du temps, pas besoin de freiner.

- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : **SEGA**
- Editeur : **SEGA**
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **MODEM**
- Vibrations :

PRESENTATION

Menus clairs, tout en anglais. Modélisation en 3D des circuits avant les courses.

80%

GRAPHISMES

Attention les mirettes ! La qualité et la finesse des textures sont surprenantes.

97%

ANIMATION

Très rapide, sans clipping, mais il y a quelques petits ralentissements.

87%

MUSIQUE

Très agréable, avec même quelques chansons dans l'esprit du premier volet.

89%

BRUITAGES

Ils sont excellents, le crissement des pneus sur la neige est criant de vérité.

92%

DUREE DE VIE

Avant de le finir, vous en avez pour un moment, et avant de vous en lasser...

90%

JOUABILITE

A la croix de direction ou au pad analogique, c'est très précis et impeccable.

93%

INTERET

Sega Rally 2 est tout simplement le meilleur jeu de voitures jamais vu sur console.

95%

ROULE TON BOSS

Pour corser la difficulté, les programmeurs ont décidé qu'il fallait récupérer des lettres, des graines et des supers fruits, comme dans les autres niveaux. Remplir votre tâche avec le boss à vos trousses n'est pas facile. Alors prenez votre temps, et surtout regardez autour de vous !

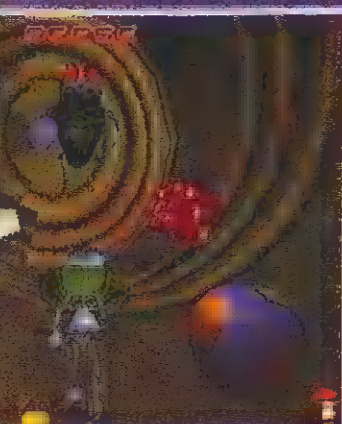


Les jeux de plates-formes sont en vogue et Noël a eu ses hits qui seront difficiles à détrôner. Disney et Sony s'emparent du filon pour tenter de contrer leurs congénères synthétisés par Dreamworks. Alors, la magie Disney a-t-elle opéré ? Les bêtes se hisseront-elles à la hauteur de leurs concurrents ?

Le criquet est accompagné de son pote le mousquetaire. Montez sur le grand champignon, il sera plus facile à battre.



Les fruits traditionnels ne fonctionnent pas, il faut trouver les plantes qui permettent de toucher l'oiseau ou d'autres pastilles mauves.



Le boss de la boîte de conserve peut être battu en sautant sur la balle.

Tilt (ce nom évoque le souvenir d'une légende de la presse vidéo ludique...) est une fourmi manutentionnaire, qui transporte cinquante fois par jour le double de son poids. Car dans le monde de Tilt, les criquets rackettent. Mettant cruellement la pression du haut du ciel, ils cherchent à augmenter sans cesse le rendement des fourmis en prévision de l'hiver. Un soir qu'il rentre d'une journée de travail harassante, Tilt fait une grosse bourde et renverse toute la récolte dans la rivière ! Les sauterelles furieuses menacent de représailles, c'en est trop, Tilt décide de partir à la recherche de quelques renforts. Sa route sera longue et parsemée de nombreuses rencontres. Le principe de *A Bug's Life* (son nom original) est captivant. Le jeu propose deux niveaux de difficulté. Soit Tilt récupère les cinquante graines, les quatre lettres de son nom ou les super fruits qui éliminent définitivement ses ennemis, soit il avance tout droit... jusqu'à la sortie. Mais, dans ce dernier cas, c'est vraiment trop facile ! Tilt possède la faculté de transformer la végétation environnante grâce à des pastilles. Chaque nouvelle

pastille lui permet de continuer son chemin ou de récupérer les lettres, graines et autres super fruits nécessaires pour visionner toutes les séquences tirées du film. La quête est motivante ! Côté réalisation, il est possible de se déplacer dans un espace libre (un peu comme dans *Spyro*), un monde coloré peuplé de nombreuses créatures (frelons, lombrics, faucheux, etc.). Ce titre est une excellente surprise, car le résultat va bien au-delà d'une simple adaptation d'une licence à succès. Il est digne d'être qualifié de création part entière. Bravo !



Dans ce niveau, il faut retrouver les cinq scouts pour monter dans l'oiseau tout en haut de l'arbre.



Vos amis interviendront pour vous aider.

AVIS

1001 pages
complet. L
Les décor
avec de b

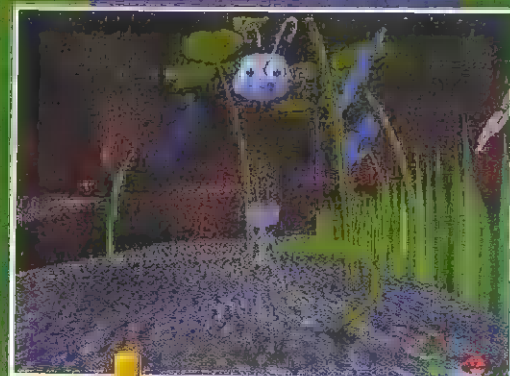


SWITCH

Ces petits signaux
furent utilisés
pour éviter de se
perdre.

SCÉANCE DE JARDINAGE

L'important est de trouver les différentes pastilles de couleur. Elles transforment les plantes environnantes et permettent d'accéder à des endroits indispensables pour la suite. Ainsi, une jeune poussée pourra devenir une plante géante.

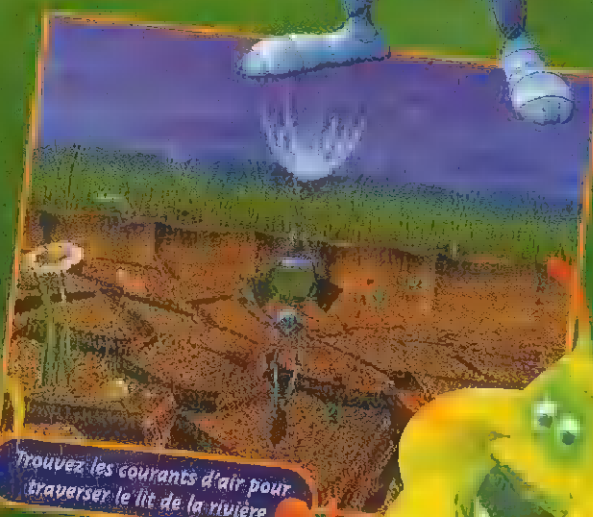


En récupérant une seule pastille, voilà le résultat.



Si vous cherchez bien, vous trouverez d'autres pastilles et pourrez atteindre les hauteurs.

On trouve parfois des choses intéressantes dans les bouteilles vides...



Trouvez les courants d'air pour traverser le lit de la rivière.

AVIS OUI !

1001 pattes est un jeu de plates-formes en 3D complet. La sensation de liberté est presque totale. Les décors sont très réussis : détaillés, colorés, avec de beaux effets de perspective. On sent que la Playstation donne tout ce qu'elle a dans ses processeurs. Pas de problème de caméra, vous tournez le personnage et il réagit tout de suite, ou presque.

S'habituer aux changements de vue n'est toutefois pas facile... Heureusement, le challenge se révèle intéressant et sera récompensé par une courte mais magnifique cinématique. Ces scènes sont d'ailleurs nombreuses. Profitez-en !



SWITCH

AVIS OUI !

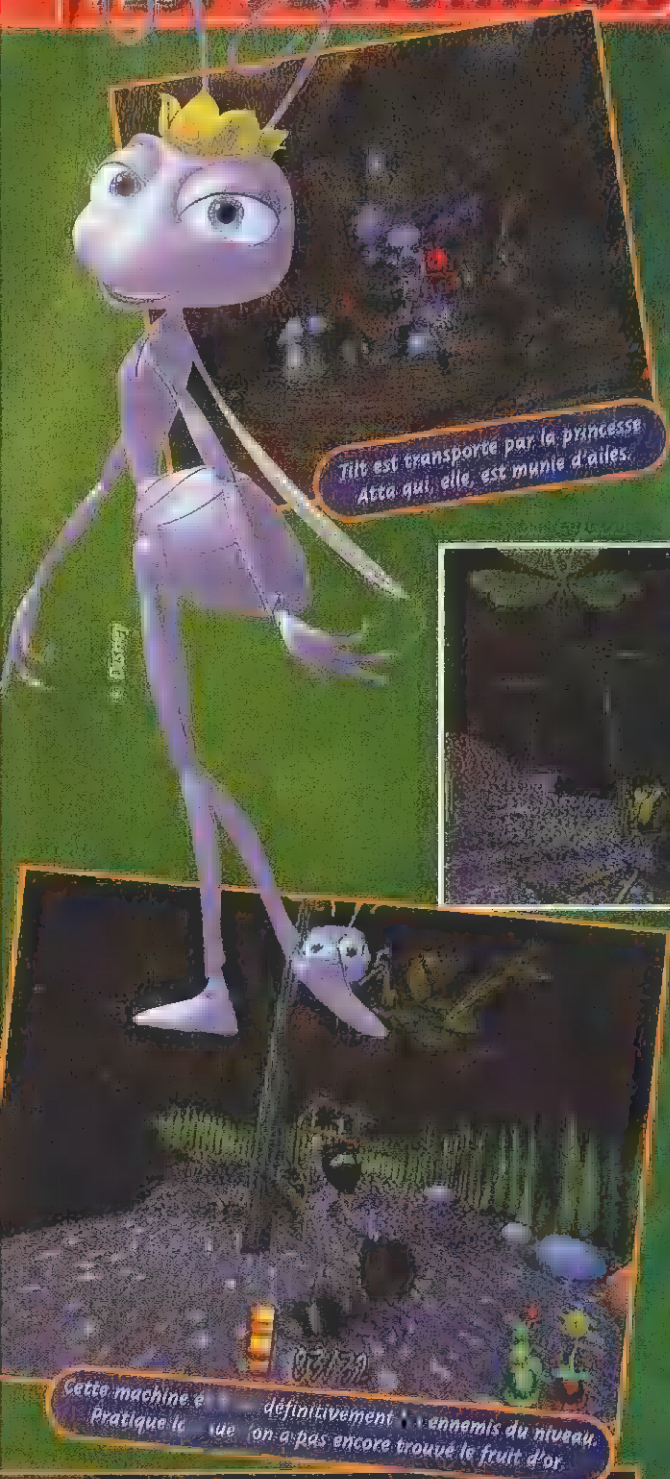
Il y a quelques années, Aladin avait marqué son époque sur Megadrive et Super Nintendo. Aujourd'hui, c'est au tour de 1001 pattes de faire parler de lui. Le jeu est fidèle au dessin animé, tant dans l'esprit que par ses graphismes.

Les scènes cinématiques sont nombreuses et de qualité. Attention toutefois aux mouvements de caméras qui ne sont pas toujours judicieux et peuvent vous surprendre. Les plus jeunes d'entre vous, j'en suis sûr, adoreront.



NIHICO

Ces petits signaux de fumée seront utiles pour éviter de vous perdre.



VOS AMIS LES INSECTES

Ils sont nombreux et pas toujours bienveillants. Guêpes, lombrics, mouches, scarabées, faucheux... Si vous êtes un habitué de la campagne, vous les reconnaîtrez sans problème. Sinon, faites un tour chez le Panda, il vous montrera ses plus beaux spécimens.



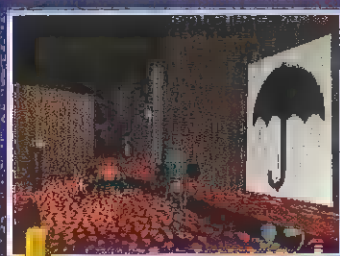
La guêpe : pas très dangereuse, ne vous arrêtez pas et il ne vous arrivera rien.



Les vers de terre : attention aux collisions avec ceux qui sortent sournoisement de leur trou !



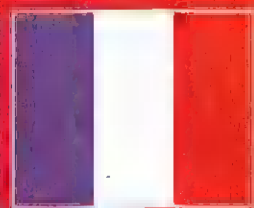
L'oiseau (c'est pas un insecte) : gaffe à ne pas finir dans son bec !



Les scarabées : ils passent leur temps à faire les cent pas et ne sont vraiment pas méchants.



Dans certains niveaux, il faut collecter suffisamment de graines pour avancer.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes :

● Développeur : TRAVELLER'S TALES
● Éditeur : SONY
● PLATES-FORMES 3D
● 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (1 SLOTT)
- Compatible : DUAL SHOCK
PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Une courte FMV du film, des menus en harmonie avec l'atmosphère du DA.

90%

GRAPHISMES

Magnifiques, colorés, fins et détaillés... le résultat est impressionnant.

93%

ANIMATION

Excellente pour les insectes. Changements de caméra et clipping nauséux.

80%

MUSIQUE

Bien rythmée, les thèmes sont variés et parfois très reposants.

87%

BRUITAGES

Nombreux et assez réalistes. Les voix des personnages sont très réussies.

85%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez court, un peu moins si on prend la peine de tout récupérer.

80%

JOUABILITE

Le pad analogique est précis et Tilt répond bien aux ordres.

80%

INTERET

Avec ses 15 niveaux, il n'a pas la durée de vie d'un Spyro ni d'un Crash 3. Néanmoins, le principe de Bug's Life est intéressant et son atmosphère unique.

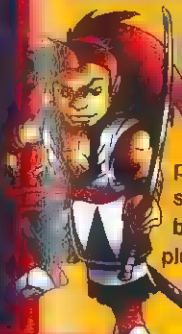
90%

C'est à ch...
un nouve...
propose...
graphism...
inédits. D

L es co...
blan...
fidél...
catégorie est...
East Blade 2 y...
beaucoup, fa...
système de zo...
déroulement d...
classique, vou...
perso parmi u...
d'armes divers...
ceptre, sabre...
vous combatte...
pers...
autres jusqu'au...
de la cartouche...
aucun temps...
mais c'est un c...
On apprè...
d'un mode Trai...
que les coup...
pas indi...
vous disposere

AVIS

La sortie d'u...
événement.



SWITCH

THE LAST BLADE 2

Ce stage avec l'éléphant est l'un des plus beaux du jeu. Le coup gourdin enflammé fait des ravages.

C'est à chaque fois une surprise d'accueillir un nouveau titre Neo Geo. The Last Blade 2 propose quelques nouveaux persos, des graphismes améliorés et des coups spéciaux inédits. Description de cette suite attendue.

Les combats à l'arme blanche ont leurs fidèles. Et le roi de cette catégorie est Samourai Shodown. Last Blade 2 y ressemble beaucoup, il faut dire que le système de zoom est le même. Le déroulement du jeu est très classique, vous choisissez votre perso parmi une dizaine munis d'armes diverses, gourdin, sceptre, sabre, katana, etc. Puis vous combattez une série de persos les uns à la suite des autres jusqu'au boss. L'avantage de la cartouche, c'est qu'il n'y a aucun temps de chargement, mais c'est un confort qui coûte cher. On appréciera la présence d'un mode Training, l'image des coups spéciaux ne soient pas indiqués dans ce dernier. Vous disposerez de quatre crédits.

par joueur pour terminer le jeu. Toutefois, si vous voulez tricher, des codes pour de nouveaux personnages sont dispos dans notice. Voilà, vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à vous éclater !

Les effets apportés aux chocs des armes sont très soignés.

Les super coups spéciaux impressionnants, la traînée atteindra-t-elle son but ?

AVIS OUI, MAIS...

La sortie d'un nouveau titre SNK est toujours un événement. ■ The Last Blade, premier du nom, n'atteignait pas le niveau d'un Samourai, cette suite s'en approche. On peut lui faire deux reproches toutefois : les persos trop peu nombreux et le prix toujours prohibitif de la cartouche. Des coups spéciaux plus impressionnants, de beaux graphismes et une animation plus fluide en font un très bon jeu de baston à l'arme blanche, en attendant la sortie d'un éventuel nouveau Samourai Shodown.

SWITCH

chaque personnage, sa spécialité. Ici, c'est l'électricité.



Version :
IMPORT
Dialogues :
JAPONAIS
Textes :
JAPONAIS

Développeur : SNK
Éditeur : SNK
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
BASTON À L'ARME BLANCHE
Sauvegarde : OUI (MEMO)
Compatible :

PRÉSENTATION	82%
Une intro présente les différents combattants. Des menus clairs.	
GRAPHISMES	89%
De beaux effets spéciaux (feu, lame, etc.).	
ANIMATION	91%
Excellente, fluide. Les coups portés sont impressionnants !	
MUSIQUE	85%
Des remix améliorés du premier épisode.	
BRUITAGES	89%
Nombreux et réalistes : cris de combattants, chocs des épées...	
DURÉE DE VIE	87%
Le jeu est assez difficile, on rigole bien à deux...	
JOUABILITÉ	90%
Le pad restitue très précisément les ordres.	
INTERET	86%
Un bon jeu dans la lignée des Samourai Shodown, avec peu d'innovations toutefois.	

FINAL FANTASY

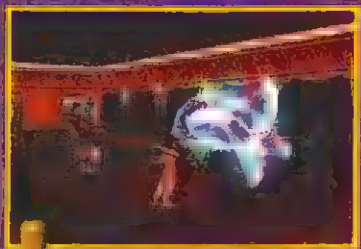
Final Fantasy VIII est sans aucun doute le RPG que les possesseurs de Playstation attendent le plus. On vous avait déjà fait goûter à la démo. Eh bien, voici enfin le jeu ! Allez, on ne vous fera pas patienter plus longtemps...

Vous êtes seul avec une charmante créature dans une chambre d'hôtel...



FIGHT

Les combats sont en temps "réel", comme dans le précédent épisode. Pour que votre personnage puisse agir, il faut que sa jauge d'initiative se remplisse au maximum. Ne perdez pas trop de temps dans les menus d'options, car le temps ne s'arrête pas lorsque vous choisissez une magie. Bref, un monstre pourrait vous attaquer pendant que vous trainassez. Les combats peuvent se jouer à peu de choses, surtout contre les boss.



Les effets de lumière sont au rendez-vous et rendent les magies très impressionnantes.



Il faut s'occuper de ses partenaires et surveiller leurs points de vie.



Les décors du combat sont exactement ceux de la zone dans laquelle vous êtes. Vous reconnaîtrez les bâtiments alentour.

Bon, il faut toujours commencer par les mauvaises nouvelles.

Final Fantasy VIII est drôlement protégé, et ne passe sur aucune console "pucée" d'aucune sorte ! Pour y jouer, il vous faut soit une console japonaise non trafiquée, soit une française non trafiquée mais avec la toute nouvelle Action Replay dont Gio vous a parlé dans les News. Si votre console est trafiquée, pas de panique... La plupart des boutiques vous proposeront de la dépucher... Il ne

vous restera plus qu'à acquérir l'Action Replay.

La boîte contient quatre CD, un de plus que la version précédente. On reste dans la lignée des Final Fantasy, et on retrouve pas mal d'éléments dans le principe du jeu qui étaient déjà présents dans FFXVII. Il y a toujours la même alternance entre "village", avec des décors en arrière-plan, et visite du monde en 3D. Les combats restent en temps réel, avec de superbes magies, mais il faut maintenant récupérer des démons pour les utiliser. On garde le système des coups critiques dans lequel un personnage sort une "Furie". Mais, maintenant, vous prenez une part active à l'action, car il faut, en même temps que le combattant se défoule sur le monstre, sortir un Combo en faisant la manip au pad. De même, si vous avez le bon

timing, en appuyant sur R1 quand votre héros finit de donner son coup d'épée, il active la fonction "pistolet" de son épée, ce qui occasionne des dégâts supplémentaires. On retrouve la même routine classique aux RPG et de nombreuses quêtes. Les ennemis sont invisibles et vous tombent dessus sans prévenir, mais, quand vous êtes en voiture, ils vous laissent tranquille. Le principe de la série des Final est bien entendu respecté dans les grandes lignes. Mais l'ambiance a beaucoup changé, puisque le héros s'est engagé dans l'armée ! Vous commencez dans une base, et vous êtes entouré d'autres officiers... Vous devrez donc, par exemple, participer à des missions de sabotage en territoire ennemi. Ce qui donne un ton beaucoup plus sérieux à ce jeu, avec un conflit en toile de fond. De même, l'apparence des personnages est plus réaliste, et leur look américanisé. On s'éloigne des bons vieux RPG à la japonaise, pour se rapprocher un peu plus des jeux PC, toutes proportions gardées bien entendu. Les combats sont assez difficiles. Vous devrez donc sauvegarder souvent, tout en gardant un stock de potions de soins conséquent. On ne peut avoir que trois personnages en même temps, ce qui conduit à faire des choix délicats. Tout au long du jeu, vous verrez des fumées violettes ; en les absorbant vous apprendrez de nouvelles magies.

Il faut d'abord avant de p...

AVIS C

Final Fanta



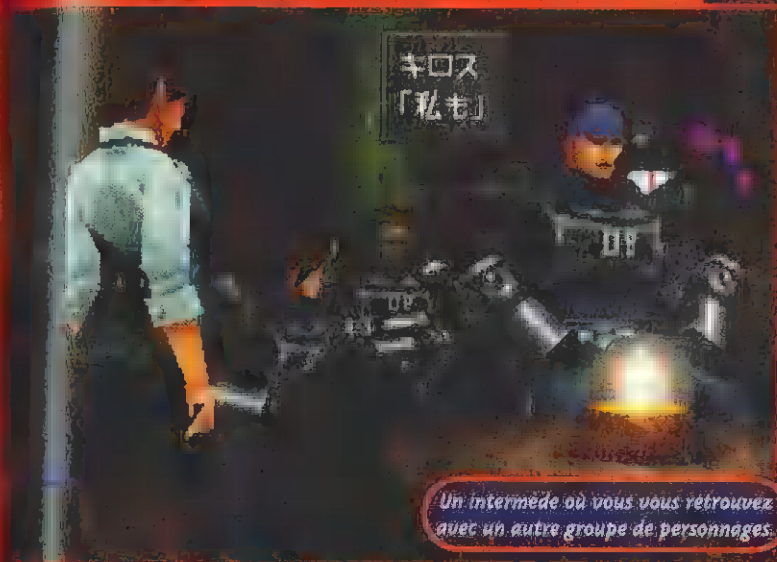
PANDA

FINAL FANTASY VIII

HELP !

POUR BIEN DÉBUTER

Allez dans la grotte en haut à droite de la ville. Prenez 20 minutes comme temps imparti, lorsque les deux moines qui bouchent l'entrée vous le demandent. Partez affronter le boss, vous lierez un pacte avec un démon. Ce qui augmentera vos pouvoirs magiques. Retournez en ville pour sauvegarder. Faites le tour du bâtiment rond pour arriver en classe. Vous vous retrouvez embarqué dans une balade en voiture jusqu'à la petite ville. Faites d'énormes provisions de potions de soins. Il y aura deux boss particulièrement galère à détruire. Puis retournez à nouveau dans la grande ville, faites le tour du bâtiment rond, en passant par la droite pour rencontrer le gars qui vous a balaféré. Il va y avoir un cocktail. Allez dans votre chambre vous reposer, puis ressortez et allez dans l'allée qui n'est pas gardée. Vous croisez une blondinette. Vous sauvez une jeune fille dans un jardin et vous tuez deux boss. Puis ressortez pour aller prendre le train dans la petite ville. Il va falloir préparer l'attaque du train. Vous devrez entrer des codes, pour détacher les wagons. Faites attention à ce que les gardes ne vous repèrent pas (en utilisant R1 ou L1). S'ils s'approchent, utilisez la croix de direction pour monter sur le toit, puis descendez quand la voie est libre. Bon, pour la suite à vous de trouver, mais vous devriez être bien lancé.



Un intermède où vous vous retrouvez avec un autre groupe de personnages.



Il suffit de recopier le code avec les boutons du pad, pas besoin d'être rapide.



Le cercle derrière vous est la "borne" qui permet de sauvegarder.

Il faut d'abord vaincre chaque démon avant de pouvoir utiliser.

Il faut absorber la magie de l'adversaire avant de l'utiliser à votre tour.

AVIS OUI !

Final Fantasy VIII tient ses promesses, et en met plein la vue. La réalisation technique est fantastique, on retrouve la patte de Square dans les décors, les musiques et les scènes en images de synthèse... Pas de doute FFXIII est le RPG à acheter, et je ne vois vraiment pas quel jeu sur Playstation pourrait rivaliser. Vivement qu'il sorte en version américaine, puis en version française, en espérant que, pour une fois, la traduction sera à la hauteur !



PANDA



FINAL FANTASY VIII

FLOU

En plus des décors superbes auxquels FFVII nous avait habitués, Square a ajouté quelques effets de flou, pour donner une meilleure impression de profondeur. Dans le même esprit, on trouve quelques scrollings différentiels. Bref, les décors sont beaucoup moins fixes et c'est tant mieux.



↓ L'arrière-plan, un scrolling différentiel très rapide.



↓ Un effet de flou pour créer un effet de profondeur et de relief.



Vous avez intérêt à investir presque tout votre argent en potions dès que vous croisez une boutique.



PANDA
「なにしてるんだ、あんた」

L'homme qui vous a fait une sale balafre, lors d'un entraînement, devient fou et prend une personnalité en otage.

(結局のところ、この人のかなわなかった夢、できなかったこと、しなかったことをえんえんと……よくある『大人の思い出話』というやつだった)

Les dialogues contiennent plus de choix, la raccoutumée, il va falloir être attentif.



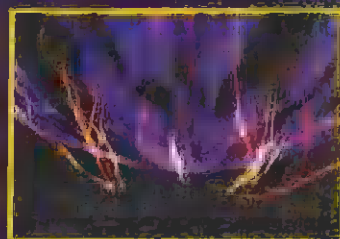
INVOCATIONS

Dans ce FFVIII, la magie nécessite des invocations. Tant que vous n'avez pas pactisé avec un démon, votre personnage n'aura d'autre choix, durant les combats, que d'attaquer bêtement. Pour accéder aux items, utilisez des magies... Il faut impérativement que votre personnage soit associé à un démon qu'il aura vaincu auparavant. Vous acquérez ainsi certaines capacités, mais vous pouvez aussi carrément convoquer. Cela demande un très long temps d'incantation, mais lorsqu'il arrive il fait très mal !

Vous avez loué une belle petite voiture, attention à la panne d'essence !



C'est le premier démon que l'on peut retrouver. Il crée une énorme tourterite de feu qu'il lance sur votre adversaire. On peut changer son nom. Nous, on l'a renommé Cheub, ça va comme un gant.



C'est un démon qui se forme à partir d'une multitude de chauve-souris : envoie une gigantesque boule d'énergie. Le genre Kamoha, qui est impressionnante, n'est pas efficace.

CINEMATIQUES

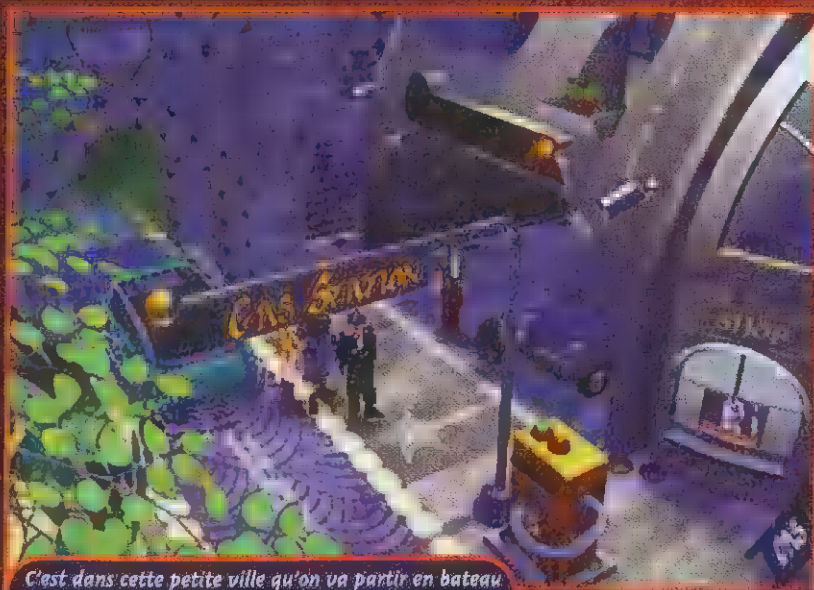
Les scènes cinématiques sont tout simplement les plus belles qu'on ait vues jusqu'à présent sur n'importe quelle console. Le passage où le héros danse est... à pleurer ! Les séquences en images de synthèse sont très nombreuses et viennent agréablement relancer l'action. De plus, les temps de chargement ont été optimisés, et on passe parfois du jeu aux scènes cinématiques de façon transparente, comme dans l'Odyssée d'Abe.



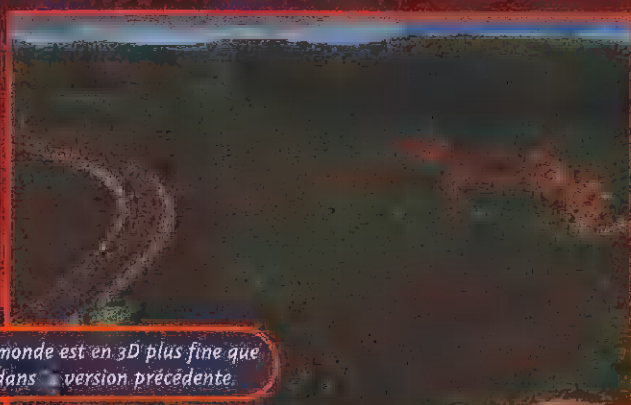
On passe du jeu à la scène cinématique sans temps d'arrêt.



À la fin des combats, les héros prennent leur joie d'être encore en vie.



C'est dans cette petite ville qu'on va partir en bateau pour le passage que certains ont déjà vu en démo.



Le monde est en 3D plus fine que dans la version précédente.

AVIS OUI !

FFVIII est enfin arrivé, et il est comme on l'attendait : beau et captivant. On retrouve les mêmes ingrédients que dans le numéro VII, à savoir des décors sublimes et des combats en temps réel. Les Chocobos n'arrivent que tard dans l'aventure, mais ils sont bien là. Malgré ces points communs, FFVIII est très différent de FFVII. Avec ses persos à la bonne proportion, et la disparition des héros qu'on connaissait, c'est un peu triste et trop sérieux... Je regrette Cloud et ses potes, même si Squall a ce qu'il faut de charisme. Reste à découvrir si les dialogues sont aussi gratinés.



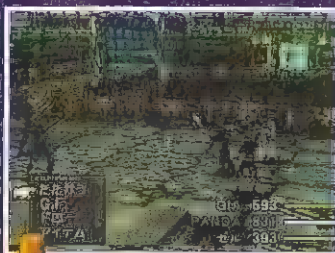
GIA



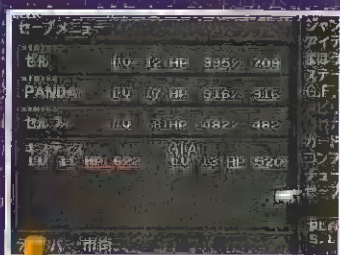
Le train n'est pas un moyen très sûr de voyager.

OPTIONS

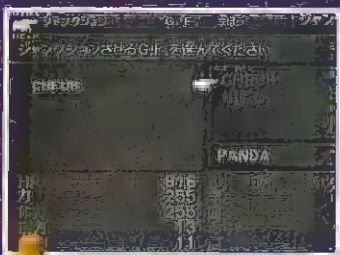
Les menus d'options sont entièrement en japonais, mais s'y retrouve assez vite. Il faut surtout repérer les sauvegardes, les items, les démons. Le reste n'est pas si utile. Après quelques tâtonnements, on s'en sort très bien.



La première option sert à attaquer, la deuxième à invoquer son démon, la troisième à absorber une magie ou à en utiliser une, et la dernière permet d'accéder au menu items.



La dernière option sert à sauvegarder, la deuxième à utiliser un item, et la première à accéder au menu des démons.



Vous êtes dans le menu sélection démon, suivez les flèches. Ensuite, il faudra choisir les "ability" (les pouvoirs) que vous allez valider.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SQUARE SOFT**
- Éditeur : **SQUARE SOFT**
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **PAD ANALOGIQUE**
- Vibrations : -

PRESENTATION

Comme d'habitude, de fabuleuses cinématiques en images de synthèse.

98%

GRAPHISMES

FFVIII tient ses promesses. Il est encore plus beau qu'avant !

96%

ANIMATION

On peut courir, et les déplacements dans le monde extérieur ont été bien améliorés.

85%

MUSIQUE

Excellente. De ce côté-là, Square a toujours assuré.

97%

BRUITAGES

Dans l'ensemble, c'est bien.

85%

DUREE DE VIE

Plus difficile au niveau des combats, ce FFVIII vous donnera du fil à retordre.

90%

JOUABILITE

Bien que le jeu soit en japonais, avec de l'acharnement, on arrive à se débrouiller.

85%

INTERET

FFVIII est exactement comme on s'y attendait. Incroyablement beau, bourré de scènes cinématiques à tomber par terre, intéressant... Un grand jeu.

95%

Le quotidien d'une mission de KKND : les attaques en masse.

KKND

KROSSING

Alors qu'Alerte Rouge continue d'enflammer la Playstation, KKND tente de se faire une place dans le monde très fermé des wargames sur console.

L très belle intro du jeu installe les bases d'un scénario apocalyptique. En 2079, la guerre nucléaire a anéanti la surface de la Terre (c'est pas pour de vrai !). Une partie des survivants se sont cachés dans le sous-sol, les autres sont restés à la surface et ont muté, ils ne sont plus que partiellement humains. Un siècle après la Grande Guerre, les survivants, les mutants et les robots vont de nouveau en découdre pour la suprématie de la planète. Incontestablement, les trois camps qui vont s'affronter ont de la gueule. Que l'on joue seul ou à plusieurs, les options et les modes de jeu sont assez complets. Vous choisirez votre camp en tenant compte du niveau de difficulté que chacun représente. Comme à l'accoutumée pour un wargame, constructions et stratégie militaire

seront la clef de voûte de votre réussite, à savoir la conquête de la planète. Mais vous risquez de souffrir avant d'y parvenir, car la gestion des troupes est problématique, sans parler des difficultés qu'il y a à élaborer une quelconque stratégie de combat. De toute façon, même les plus endurcis des wargamers se feront lasser avant

En mode KAOS, tous les coups sont permis, même les plus bas !

Prenez garde à surveiller et bien défendre vos bâtisses.

L'intro est splendide avec des nombreuses images de synthèse qui défilent sur un rythme haletant.

Version : OFFICIELLE
Dialogues : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : BEAM SOFT
Éditeur : INFOGRAMES
WARGAME
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

De belles images de synthèse qui plantent bien le décor.

91%

GRAPHISMES

Moches, grossiers et sans originalité.

70%

ANIMATION

Peu nombreuses et pas très fines, elles n'apportent rien au jeu.

70%

MUSIQUE

Quelques belles surprises qui soutiennent bien l'action.

90%

BRUITAGES

Insuffisants pour rendre l'atmosphère surchauffée des combats.

75%

DUREE DE VIE

Difficulté mal dosée et mode Multijoueur rébarbatif.

80%

JOUABILITE

Il n'y a pas une grande liberté d'action.

75%

INTERET

Aspect rudimentaire, action répétitive, ce KKND ne satisfera que les morts de faim.

75%

AVIS NON !

KKND porte bien son nom. Une fois la belle intro passée, on se demande où peut bien se nicher le plaisir d'y jouer tant l'environnement de la partie est peu soigné : graphismes grossiers, animations en nombre réduit, missions monotones et sans saveur... L'aspect tactique, ne parlons pas de stratégie, relève du bourrinage le plus bourrin. Quant au mode Multijoueur, il n'apporte rien par manque rédhibitoire de convivialité. Bref, malgré les nombreuses options à l'intérieur de la partie, c'est à vous de goûter de vouloir devenir Maître du monde...

TOXIC

Les protagonistes partent chacun d'un coin de la carte. La difficulté varie selon le camp choisi.

Qu
d'
gr

Matière
Résiste
Se colle
Pratiqu
Une qua
épouste
Très fac

R



REF : GK 2



REF : GK 7



Distributeur exclusif
MEDIAS

Qui veut encore d'une console grise ??!

Matière plastique PVC

Résiste à la chaleur

Se colle et se décolle à volonté

Pratiquement inusable

Une qualité graphique époustouflante

Très facile à poser



Graphic Kit®

Relookez vos consoles



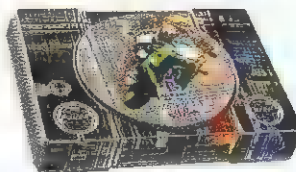
REF : GK 2



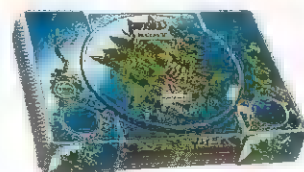
REF : GK 3



REF : GK 4



REF : GK 5



REF : GK 6



REF : GK 7



REF : GK 8



REF : GK 9



REF : GK 10



REF : GK 11

99 F

PRIX EXCEPTIONNEL

REVENDEURS

CONTACTEZ- NOUS

01 39 91 50 01

Distributeur exclusif pour la France :

MEDIASOFT

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Mode de paiement

☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue

Carte crédit n° _____

Date expiration : _____

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature _____

frais de port : 25 F

Total à payer : F

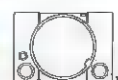
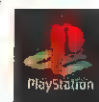
à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11

Web : <http://www.multimania.com/mediasoft>

E-mail : mediasoft@wanadoo.fr



Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
<http://www.promovideo.it>
e-mail : zpromo@tin.it



CIVILIZATION II

CIVILISATION : n. f. Ensemble de phénomènes sociaux (religieux, moraux, esthétiques, scientifiques, techniques) communs à une grande société ou à un groupe de sociétés ("Petit Robert"). Ne pas confondre avec Civilization II : n. m. Adaptation sur Playstation du jeu PC de Sid Meier. Cf. Stratégie.

Construire un empire ; éduquer son peuple ; être le premier à découvrir la roue, l'écriture, la démocratie ; rencontrer de nouvelles civilisations pour établir des liens commerciaux et culturels ; leur faire la guerre ; les dépouiller de leur technologie

et de leurs richesses ; bâtir des temples, des universités, des navires... Ah, être le premier à construire l'une des Merveilles du monde ! Et fin du fin, puisque c'est la fin, construire une navette spatiale et partir coloniser une nouvelle planète. Civilization II sur Playstation vous propose de devenir Maître du monde ! Après avoir choisi la taille de la carte, le niveau de difficulté, le nombre de tribus présentes (de trois à sept), la quantité de barbares, le sexe de votre leader, et l'une des 21 civilisations disponibles (Egyptiens, Américains, Vikings, Zoulous, Grecs, Aztèques, Chinois...), vous allez pouvoir diriger votre premier bâtisseur. Faites-lui construire une ville, puis attaquez-vous aux différents écrans de jeu. Logiquement, les constructions possibles dépendront du niveau scientifique atteint. Au départ,

seules des unités de base seront disponibles mais, petit à petit, vous pourrez construire marchés, ports, cavaleries, catapultes, universités et bientôt Merveilles du monde (parmi 28 différentes) ! A chaque construction, des "bonus" vous seront accordés (les scientifiques bosseront plus vite grâce à la bibliothèque, vos ennemis devront obligatoirement signer un traité de paix si vous construisez la Grande Muraille...). Mais il faudra aussi encaisser les taxes, faire la révolution, entretenir des relations avec les civilisations étrangères... Difficile de faire le tour de tout ce qu'offre ce jeu de stratégie, mais gardez en tête un principe fondamental : tout est lié. Ainsi, vous devrez coordonner l'action des forces militaires, politiques, économiques et morales de votre nation, le principe même de la stratégie...

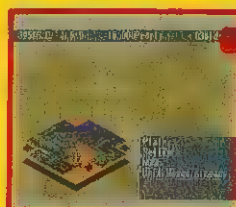
Le conseil des ministres peut vous fournir des indications sur la marche à suivre.

Envahir une ville vous permettra de récupérer son or, ses technologies ou ses Merveilles.

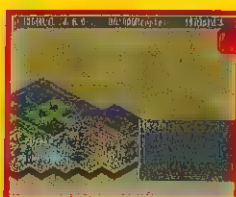
HELP !

CARPE DIEM

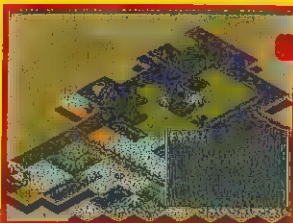
"Mettre à profit le jour présent"... Chaque tour de jeu devra faire l'objet d'une grande attention. Au commencement, envoyez votre bâtisseur explorer les alentours pour, par exemple, rencontrer une nouvelle tribu. Ensuite, choisissez bien l'emplacement de la ville. Construisez ensuite un nouveau bâtisseur pour qu'il fasse fructifier les alentours de votre ville. Privilégiez la recherche scientifique. Prévoyez des forces militaires. Construisez de nouvelles villes... Bref, exploitez chaque tour de jeu le plus intelligemment possible.



Explorez les environs plutôt que de construire votre ville dès le premier tour. Cette tribu (la cabane), par exemple, pourrait vous offrir des archers...



Faites fructifier les alentours des cités grâce aux bâtisseurs. La population ne cessera de croître, et vos constructions se monteront plus vite.



Explorez les alentours pour trouver de nouvelles tribus ou prendre contact avec d'autres civilisations.



Lors de la rencontre avec un émissaire étranger, observez bien son comportement. Celui-ci est "glacial" et vous demande une technologie (et puis quoi encore !). Vu son attitude, vous refusez... et c'est la guerre !

AVIS ALEA JACTA EST

Si certains trouveront toujours à redire sur la qualité de la conversion, l'esprit de l'œuvre de Sid Meier est parfaitement retranscrite : un soft graphiquement très pauvre, mais ultra documenté, qui permet devenir Maître du monde. Pour y parvenir, deux solutions : soit détruire les civilisations concurrentes, soit être le premier à partir dans l'espace. Besogneux ou conquérant, à vous de choisir. Certes, c'est pas beau, mais qu'importe. On s'amuse, on apprend et c'est le plus important. J'y retourne et je me fais les Chinois.



SPY I

ON

ou à
ation II :

se seront
petit,
marchés,
lites,
rveilles
érentes) !
des
ordés
ont plus
ue, vos
oirement
i vous
uraille...),
isser
on,
vec les
Difficile
qu'offre
gardez
mental :
evrez
orces

de
nême



Remarquez le bateau en bas droite de la carte. Si vous voulez diriger vers droite, sera masqué par le panneau gris. Il y a un fichu.



Les Merveilles donneront à votre ville une notoriété importante, et vous permettront de profiter de "bonus" (les travaux de Léonard de Vinci, par exemple, moderniseront automatiquement chacune de vos unités).



En "fin" de jeu, les unités militaires peuvent être très nombreuses. Il ne faut pas s'emmêler les pinceaux !

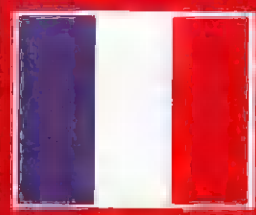
AVIS OUI MAIS...

L'adaptation de ce monument PC sur Playstation est un événement. Sur la console de Sony, on n'a pas encore vu de jeu à ce point complexe.



GIA

Gérer une civilisation durant des millénaires, et en faire un empire, mener son peuple vers la conquête du monde, voilà un challenge de taille ! Les amateurs de stratégie seront comblés, même si cette version n'inclut pas toutes les extensions du jeu sorti sur PC. Je regrette aussi que les graphismes soient si sommaires, et que les musiques tapent autant sur les nerfs...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

Développeur : MICROPROSE
Éditeur : ACTIVISION
STRATÉGIE
1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 6
- Sauvegarde : OUI (10 BLOCS !)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Ecran de navigation austère mais didactique et très complet.

69%

GRAPHISMES

Pas essentiels dans ce type de jeu, mais on aurait apprécié une meilleure lisibilité.

20%

ANIMATION

Ca se traîne un peu dès qu'on a bien établi ses positions.

75%

MUSIQUE

Où l'ont-ils trouvée ? Coupez le son, et mettez un CD sur votre chaîne.

60%

BRUITAGES

Sans grand intérêt. De toute façon, vous avez coupé le volume pour mettre un CD.

50%

DUREE DE VIE

Soit on jette le pad de dégoût, soit on y joue à s'en rendre malade.

0%

JOUABILITE

La prise en main est aisée au pad. La souris n'aurait rien apporté de plus.

80%

INTERET

Une simulation complète, parfaitement documentée et ultra prenante qui ne pêche que par sa médiocrité graphique.

89%



Une sorte de vaisseau spatial vient déposer des gadgets sur l'aire de jeu.

Le Park est un niveau très sombre mal fréquenté, un terrible dragon y fait régner la terreur.



Poy Poy 2

Moins d'un an après la sortie du premier épisode, Poy Poy fête son grand retour. Intitulé astucieusement Poy Poy 2, le jeu conserve le principe de son aîné. Amateurs de la série Bomberman, à vos manettes !

Impossible de parler de Poy Poy 2 sans le comparer à Bomberman, leur principe étant identique : se débarrasser des ennemis à l'écran à l'aide de projectiles en tout genre et en un temps imparti. L'aire de jeu, tout en 3D, offre désormais des dénivelés sur lesquels quatre joueurs, humains ou ordinateur, s'affrontent. On utilise, pour faire baisser l'énergie vitale de ses adversaires, les objets qui reposent sur le sol. Est déclaré vainqueur, le dernier survivant. Chaque objet dispose de ses propres caractéristiques. Les grosses bombes feront plus de dégâts que les petites, et les grosses pierres écraseront plusieurs ennemis alors que les petites n'en toucheront qu'un seul... Chaque personnage a ses propres coups spéciaux.

choisis en début de partie parmi la vingtaine de disponibles. Il peut à tout instant sauter ou effectuer un saut de côté. C'est à quatre, grâce au Multitap, que l'on apprécie le mieux Poy Poy 2 car, seul, le jeu devient rapidement lassant.



Dans le monde de glace, les appuis sont délicats et il est difficile de se stabiliser.



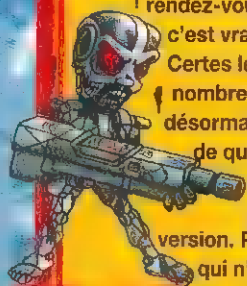
Faites rouler les troncs d'arbres pour renverser vos adversaires.



Chaque personnage dispose de 22 coups spéciaux pour se débarrasser de ses adversaires. Faites votre choix !

AVIS NON !

Je me demande encore quel est l'intérêt de sortir ce jeu si peu de temps après le premier épisode. Si encore les nouveautés étaient au rendez-vous, je comprendrais ; mais là, c'est vraiment se moquer du monde ! Certes les pouvoirs spéciaux sont plus nombreux qu'avant, les niveaux jouent désormais avec le relief, mais il n'y a pas de quoi s'accrocher aux rideaux ! Ces innovations auraient pu être proposées dans la première version. Poy Poy 2 est à réserver à ceux qui n'ont pas le premier épisode et aux inconditionnels de Bomberman.



NIHICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Genre : ACTION
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible :

PRESENTATION

Une belle intro en images de synthèse. Nombreuses cinématiques.

89%

GRAPHISMES

Ils manquent de détails et de richesse.

68%

ANIMATION

Les personnages sont raides et semblent trop tendus.

70%

MUSIQUE

Thèmes variés et entraînants.

85%

BRUITAGES

Bien qu'ils soient nombreux, on tourne vite en rond.

72%

DURÉE DE VIE

Il n'est pas facile. Vous n'en viendrez pas rapidement à bout.

89%

JOUABILITÉ

La prise en main est rapide, et les persos répondent bien.

85%

INTERET

Pas de changements fondamentaux par rapport à la première version.

75%



**C'est sûr,
à 300 km/h
dans Monaco,
vous n'aurez pas
le temps de tout
voir.**



BRIDGESTONE

Castrol

TAG HEUER



Eretzvujju

Malgré son nom imprononçable, ce jeu de baston en 3D vous en mettra plein la vue avec une chorégraphie impressionnante, un mode haute-résolution bien utilisé et des textures de qualité.

Eretzvujju est un jeu de baston en vraie 3D, dans lequel on peut se déplacer sur le côté et tourner autour de son adversaire, et entièrement réalisé en haute-résolution. Habillés de superbes textures, les personnages sont de styles très différents. La prise en main est simple puisqu'on ne se sert que de deux boutons, un pour la garde et pour renvoyer

les petites boules de feu (à condition d'avoir le bon timing), et un l'autre, avec lequel on exécute les coups spéciaux, les Furies, les coups normaux et les projections. Si vous vous retrouvez face à un adversaire qui se met tout le temps en garde, vous pouvez l'enfermer dans un spectacle pour enchaîner une Furie ! Cette nouveauté, l'un des points forts du titre, pénalise

les joueurs timorés et trop défensifs. Les Furies et les coups spéciaux occupent

une place très importante. On peut se battre uniquement avec des boules de feu. Néanmoins, le corps à corps est bien plus développé que dans Destrega, même si les affrontements demeurent plus simples que dans un jeu de baston traditionnel comprenant très peu de Combos.



On dirait la Furie de Felicia dans Vampire, mais en 3D.



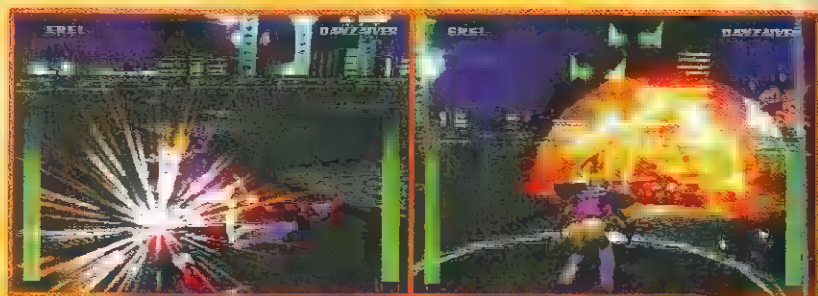
Une projection qui secoue sec.



Les effets lumière sont superbes, notamment pour ce personnage qui maîtrise le feu.



Comme dans un film chinois, les deux combattants volent et se battent en même temps.



Une Furie en deux temps : on place la bombe et on s'esquive après.

AVIS OUI !

Eretzvujju bénéficie d'une bonne réalisation technique, mais surtout d'une très bonne ambiance. Il faut dire que les Furies ou certains coups spéciaux occasionnent des passages très impressionnants qui rappellent les attaques à la Dragon Ball Z ou certains films chinois.

Comme Destrega, ce genre de jeu ne s'adresse pas précisément aux amateurs de baston pure, qui trouveront qu'un seul bouton pour les coups c'est trop peu... Mais il est tout de même très fun à jouer.

PANDA



Version :
IMPORT
Dialogues :
JAPONAIS
Textes :
JAPONAIS

Développeur : YUKE'S
Éditeur : YUKE'S
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
BASTON 3D
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Un excellent dessin animé, qui plus est extrêmement long.

GRAPHISMES

Classieux, à part les décors. Superbes effets spéciaux.

ANIMATION

Rapide et fluide ; exactement ce qu'il faut pour un jeu de baston.

MUSIQUE

Elle colle bien à l'action, sans être très originale toutefois.

BRUITAGES

Les digits vocales sont bien échantillonnées et assez variées.

DUREE DE VIE

Même seul, on y joue et rejoue avec plaisir.

JOUABILITE

La prise en main est très rapide, les coups sortent comme il faut.

INTERET

Les fans de baston pure et dure seront réservés, les autres aimeront ce jeu bien réalisé.

87%

deux
même temps



après.

version :
PORT
dialogues :
FRANÇAIS
textes :
FRANÇAIS

DUKE'S
TANÉMENT
I (1 BLOC)
AL SHOCK

91%
é,
t long.

88%
rs.

90%
ment ce
baston.

85%
sans
fois.

85%
en
variées.

85%
e joue

90%
rapide,
il faut.

87%

© 1998 Ubi Soft Entertainment - PlayStation, Nintendo sont des marques déposées de Sony Computer, Nintendo et Nintendo Game Boy.



MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2



16 circuits



11 écuries



22 pilotes



Touristes s'abstenir.



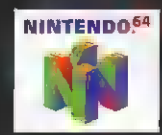
disponible



fin mars



mi avril



<http://www.monacoracing.com>
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 33
(2.23€/MINUTE)
3615 Ubi Soft
(1.97/mois)



Castlevania

Après de très longs mois, voire des années d'attente, Castlevania arrive enfin sur Nintendo dans une version tout en 3D. Une fois de plus, le comte Dracula se réveille pour faire trembler les pauvres mortels que vous êtes.

Castlevania à la sauce 64 bits vous propose de choisir entre deux héros, un homme maniant le fouet, dans la grande tradition des chasseurs de vampire, et une fille qui utilise des

boules de feu à tête-chercheuse et qui, vous vous en doutez, est très agréable à diriger. En plus de leur armement principal, ils possèdent tous deux une arme pour le corps à corps. Celle-ci n'est pas très efficace (surtout quand la 3D s'en mêle !), mais permet de se débarrasser de certains ennemis encombrants, comme les chiens qui vous maintiennent immobile. Cette arme peut également être utilisée pour briser les torches ou tout autre objet encombrant un niveau. Car, comme dans tous les Castlevania, il faut tout casser pour récupérer des items et des sous ! La partie plates-formes est très importante, et comprend pas mal de passages assez chauds où il est important de prendre son temps et d'essuyer le pad rendu glissant par vos

maïns moites !

Pour ce qui est des caméras, la vue de base est très lisible et on peut même locker ses ennemis. De plus, on peut regarder tout autour de soi, comme dans Tomb Raider. Le jeu est plutôt difficile. Heureusement, les pierres qui servent à sauvegarder sont assez nombreuses dans chaque niveau. Il faudra aussi compter avec un cycle jour-nuit, qui peut bien sûr influencer sur certains passages du jeu. Les niveaux sont variés, même si on reste le plus souvent autour du château, avec des graphismes parfois superbes – de temps en temps, néanmoins, on retrouve le brouillard si cher à la Nintendo 64...

Avec ce nouvel épisode de Castlevania, Konami a revu sa copie 2D. Même si on retrouve la plupart des éléments de la série (les morts-vivants, le château...), on n'est plus tout à fait dans le même esprit, et le jeu perd un peu de son charme. Et puis le fait aussi que les musiques ne soient pas sur CD nuit beaucoup à l'ambiance sonore. Bref, les fans purs et durs des Castlevania risquent d'être surpris.

AVIS OUI, MAIS...

Le passage de Castlevania à la 3D était sans doute délicat, surtout après LA version 32 bits 2D, qui était tout simplement fantastique. Le jeu n'a rien perdu en qualité technique, au contraire, cette version Nintendo 64 est franchement bien réalisée, mais il a un peu perdu de son âme. L'ambiance n'est plus ce qu'elle était et l'appauvrissement de l'habillage musical y est sans doute pour beaucoup. Bref, Castlevania 64 est tout de même un très bon jeu, mais il ressemble plus désormais à un Medieval...

PANDA



Au bal des vampires, vous êtes un trouble-fête !

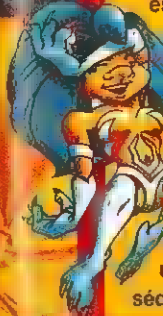
Un passage assez facile : on reste tranquille sur la nacelle.



Normal view



Une horde de cerberas vous attaque... Restez en mouvement.



AVIS

Un
Cett
e

séc

GI

LE JO

Le jeu com
restez à l'a
coucher de
certaines m



Cette
lorsqu'il fait
l'hum qui fait

DIALOGUES

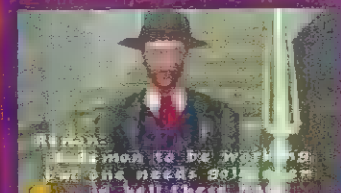
Les dialogues sont mis en scène de façon agréable et sont en anglais, ce qui permet de comprendre les précieuses indications données par les personnages que vous rencontrez.



Un passage bien galère où il va falloir rattraper cet enfant dans un labyrinthe.

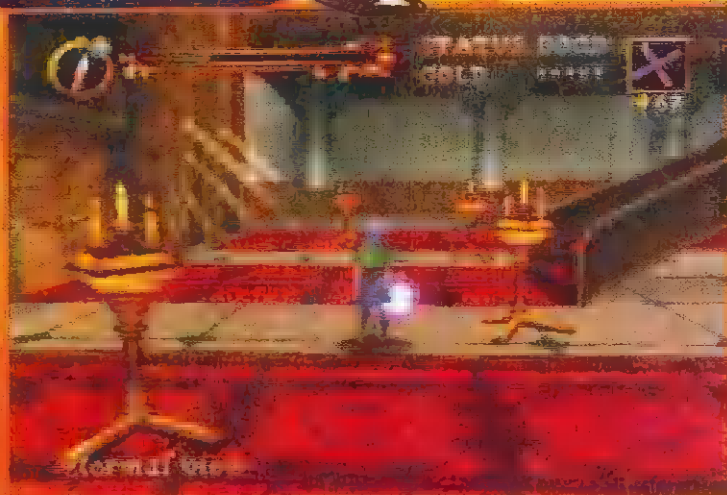


Enfin un gentil vampire ! Celui-là ne fonce pas pour vous attaquer.



Un clone de Jean Reno, un démon en fait, vous vend divers items, notamment de la bouffe pour regonfler vos points de vie.

On peut charger la boule de feu de l'héroïne pour qu'elle soit plus puissante.



Lorsque les ennemis sont nombreux, il faut prendre garde à ne pas se laisser entourer.

Il y a pas mal de leviers à actionner pour ouvrir des grilles et avancer.

AVIS OUI !

Un nouveau Castlevania, ça se fête toujours. Cette fois-ci, je suis restée méfiante, car ce volet est réalisé par les Américains. Mais, ils s'en sont bien sortis. L'aspect du jeu ressemble beaucoup à Medieval, l'action est omniprésente, les décors sont jolis, et les personnages attachants. Le seul truc qui me gêne, c'est le déplacement du personnage principal. Il flotte légèrement. On dirait que la pesanteur n'a aucun effet sur lui... Ce qui handicape un peu la précision des sauts lors des séquences plates-formes. A part cela, c'est du tout bon.

GIA

LE JOUR ET LA NUIT

Le jeu comporte un cycle jour-nuit et se déroule en temps "réel". Si vous restez à l'air libre suffisamment longtemps, vous verrez se succéder le coucher de soleil, la nuit, puis l'aube... ce qui a son influence le jeu, et certaines rencontres ne peuvent se faire que la nuit, par exemple.



Un pont ne s'ouvre que lorsqu'il fait jour, on peut utiliser un item qui fait avancer le temps.



Elle voulait se suicider en passant dans la lumière du jour.

Castlevania



BOSS

La plupart des niveaux se terminent par un gros boss à éliminer. Si vous jouez avec la fille, c'est beaucoup plus facile. Vous pouvez rester à distance en chargeant vos boules de feu qui sont à tête chercheuse. Il ne vous reste plus qu'à ne pas vous faire toucher.



L'énergie du boss est affichée en bas de l'écran, c'est toujours agréable d'avoir ce type d'info.



Le pire, c'est qu'il n'est pas tout seul, des "hells angel" l'aident.

On peut sauvegarder en cliquant sur les pierres blanches disséminées dans les niveaux.



Ce personnage vous donnera la clef de pièce aux archives.

PIÈGES

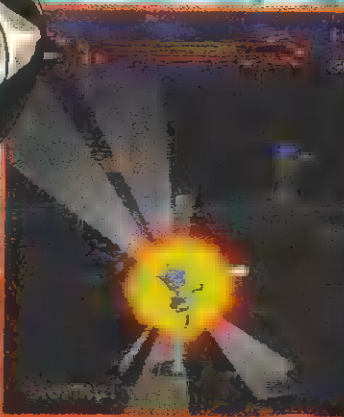
Les pièges ne sont pas très originaux : plancher qui s'effondre, des guillotines... mais cela n'enlève rien à leur efficacité. Il faut donc avancer prudemment, et être précis dans ses sauts.



Classique mais efficace, cette lame géante risque de vous raser de très près.



Evidemment, liquide grisâtre est mortel si vous tombez dedans !



squelette version bombe à retardement kamikaze... shooter loin.

WEA

Votre perso, épée, distance, fe, projectiles, couteau, ha, d'eau bénit



la croi, arme efficace, ans la fenê

s très
qui
nes...
à leur
avancer
écis dans

ace, cette
raser de

e
s tombez

bombe
kaze...
in.

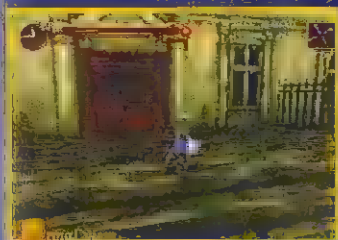
Comme dans Tomb Raider, on peut
s'accrocher au bord des gouffres.

Il faut sauter... la nacelle bleue
en marche... Pas évident.

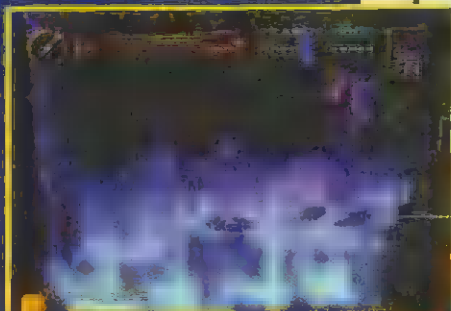
Même en donjon, l'heure tourne. Vous trouverez
une horloge dans le menu des options.

WEAPONS

Votre personnage dispose de deux armes, une pour le corps à corps, épée ou cercle pour la fille, et une pour le combat à distance, fouet ou boules de feu. A cet inventaire s'ajoutent des projectiles en nombre limité : couteau, hache, croix et fiole d'eau bénite !



La croix boomerang est une
arme efficace, son icône est affichée
dans la fenêtre, en haut à droite.



L'eau bénite permet de ralentir
vos adversaires.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **KONAMI**
- Éditeur : **KONAMI**
- PLATES-FORMES/ACTION **3D**
- 1 JOUEUR**

- Contrôle : **SENSIBLE**
- Difficulté : **CONSÉQUENTE**
- Niveaux de difficulté : **2**
- Sauvegarde : **OUI (MEM PAK)**
- Compatible : **-**
- Vibrations : **-**

PRESENTATION

Un gros effort, même si on reste loin des
scènes Playstation.

89%

GRAPHISMES

Assez inégaux, cela va du moyen
au très beau.

90%

ANIMATION

Les persos peuvent courir et les
mouvements de caméras sont fluides.

85%

MUSIQUE

Une bonne ambiance musicale,
assez classique.

85%

BRUITAGES

Cela manque de digitalisations vocales
à notre goût, sinon c'est bien.

85%

DUREE DE VIE

Le jeu est assez long et très coton,
bon courage !

90%

JOUABILITE

Prise en main aisée et les persos
répondent bien aux commandes du pad.

90%

INTERET

Un très bon jeu, qui bénéficie
d'une bonne réalisation. Même
si l'ambiance laisse à désirer,
ce Castlevania est un des
meilleurs jeux sur N64.

91%



Trop de précipitation entraîne souvent ce genre de désagrément. Prenez votre temps pour défendre.



Les frappes sont une attraction à elles seules. Donnez de l'effet lorsque la jauge est encore dans sa partie jaune.

En se démarquant des autres titres du genre, cette nouvelle simulation de football constitue une bonne surprise. Difficulté accrue et grande profondeur de jeu attendent les puristes du ballon rond.

Absolute FOOTBALL

C Absolute football est bourré d'innovations intéressantes. Première d'entre toutes, la possibilité de jouer avec les plus grandes équipes nationales du monde de tous les temps. La rencontre Zidane/Pelé est désormais possible ! Vous pouvez participer aux Coupes du monde historiques, quelle que soit l'équipe de votre choix. Il suffit de sélectionner une année et choisir de participer ou non aux éliminatoires. Les véritables joueurs sont présents. Il n'est pas rare de reconnaître sur terrain les physiques les plus marquants du football mondial. Au-delà du mode Tournoi, vous pouvez participer à un entraînement qui s'avère très utile pour saisir toutes les finesses des

commandes. Les options sont simples et l'environnement de la partie est paramétrable dans un degré raisonnable. La gestion des équipes est un peu légère, les options dans ce domaine se contentent du minimum : changements de joueurs et caractéristiques techniques. En dehors du match immédiat, qui vous impose deux équipes pour une rencontre rapide, le match amical vous laisse choisir vos équipes préférées sur tous les continents du globe.

La partie commence et les difficultés aussi. L'esthétique du jeu est sobre, mais la finesse n'atteint pas le niveau technique d'un Fifa. Le manque de fluidité de l'animation est largement compensé par richesse de la décomposition des mouvements.

La gestion de l'entre-jeu est un exemple du genre, la meilleure jamais créée. Le meneur de jeu peut tout faire balle au pied. Passes précises et dosées s'enchaînent après un long centre placé au millimètre. Les parties ressemblent à des vrais matchs. La difficulté est la conséquence. La rapidité de l'action peut sembler un obstacle à la précision du jeu, mais quelques heures de pratique font surgir les énormes qualités de cet Absolute football. Parfois très austère, parfois très convivial, ce jeu vous fera passer par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, malgré les quelques bugs d'affichage.



Appuyez sur le bouton X lorsque la balle est dans les airs et donnez une direction au moment de la déviation.

AVIS OUI !

Même si ce jeu n'est pas splendide, même si l'animation connaît des ratés, ses qualités footballistiques le classent au premier rang des jeux réalistes. Passé les difficultés (surmontables) de la jouabilité, c'est un plaisir de distiller des ballons exactement à l'endroit voulu. Les frappes sont bien travaillées, les joueurs ont des caractéristiques propres. Haletantes, les parties sont difficiles, les tactiques plus que jamais indispensables pour venir à bout de l'adversaire. Les mouvements des joueurs sont parfois difficiles à appréhender et le jeu défensif est un vrai casse-tête, mais quel plaisir au final !



TOXIC



Le tackle est une arme à double tranchant. À n'utiliser qu'en dernier recours dans votre surface de réparation.



Les coups francs sont spectaculaires. Zidane s'apprête à expédier le ballon directement dans la lucarne.

AVIS OUI, MAIS...

Oubliez les jeux de foot pompés les uns sur les autres, cet Absolute Football est radicalement différent. Autant dans son concept (génial !) qui consiste à jouer toutes les Coupes du Monde depuis 1958, que dans la technique (plus discutable) où les passes et les tirs se font au millimètre. Du coup, cette simulation est certainement la plus aboutie et la plus proche de la réalité. Mais il faut bien reconnaître que les graphismes sont légers, que les pages d'options manquent de détails et que la difficulté est très élevée. Ce jeu propose une nouvelle définition du foot sur consoles. Il suffit juste s'y plier...

VINCE

Comme en vrai, l'entraînement est un passage obligé.

LA TOTALE JUSQU'AU BUT !

Voici un exemple des possibilités offertes par Absolute Football. Il existe de nombreux moyens d'atteindre le but adverse, alors ne vous contentez pas d'utiliser toujours la même tactique.



L'interception. Utiliser le bouton X pour intercepter le ballon dans les pieds de l'adversaire (faire un tackle) est une action difficile à maîtriser. Alors, gare aux cartons !



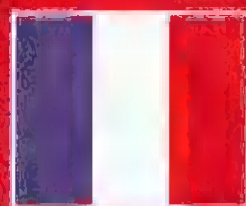
La relance. Il est possible de sélectionner une passe courte, moyenne ou longue, bref de choisir précisément la force avec laquelle vous allez frapper le ballon. Plus de liberté, ça se passe ! Utilisez souvent le bouton Triangle pour sélectionner rapidement le récepteur de vos passes.



Le centre. Les débordements sur l'aile entraînent souvent des situations dangereuses. Le bouton Y sert à ajuster des centres dans la boîte.



Le but. Selon les capacités de votre atout, les reprises de volée ou les têtes sont plus ou moins précises et fortes. Appuyez un coup bref sur le bouton Carré pendant que le ballon est dans les airs.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VIRGIN
- Éditeur : VIRGIN
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 1
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION

Belles images très colorées et moments forts des dernières Coupes du monde.

88%

GRAPHISMES

Élegants mais sommaires. Rendu général un peu juste pour rivaliser avec un Fifa.

87%

ANIMATION

Des saccades dans les mouvements de caméra. Animation des joueurs très réussie.

88%

MUSIQUE

Rien de vraiment transcendant pour les menus de présentation.

80%

BRUITAGES

Bruits et commentaires en temps réel des joueurs remplacent les bla-bla habituels.

89%

DUREE DE VIE

Mode Tournoi très complet. Sensations fortes garanties en modes Multijoueur.

90%

JOUABILITE

Prise en main difficile, mais des possibilités énormes et jamais entr'aperçues avant.

89%

INTERET

Loin du jeu grand public, cette simulation difficile comblera les fans de foot les plus exigeants. Le pad analogique est vivement recommandé !

86%

actua POOL

Sortir de l'austérité propre aux simulations de billard n'est pas aisé. Alors, quand Gremlin annonce avoir franchi le cap, on se sent tout "chose". Est-ce qu'on va enfin pouvoir y jouer avec son ami Joe-qui-entrave-que-dalle ?

Malheureusement non. Gremlin a tenté de varier les plaisirs, sa simulation s'adresse toujours aux passionnés désireux de se perfectionner. Certes, on peut affronter des adversaires virtuels aux styles différents (au nombre de dix-huit), dans une dizaine de salles variées et sur des tables de toutes les formes... Quatorze types de règles différentes sont de la partie : des classiques "Eight Ball" (américain ou anglais), "Nine Ball", "Straight Pool", aux loufoques "Killer" (il rentre une boule chaque coup sous peine de perdre un "point de vie") et "Bank Pool" (la boule visée doit toucher une bande avant d'entrer). Mais si on veut s'éclater un minimum, il est inutile d'essayer de maîtriser le principe des effets et de connaître les règles de ce sport. Cette simulation est donc réservée aux amateurs éclairés, qui pourront organiser un tournoi entre potes, disputer un simple match ou

affronter des adversaires informatiques en choisissant les règles. Ils pourront réaliser tous les types de coups et effets "officiels" (massé, coulé, et autres rétros homologués AHL) avec une relative simplicité. Mais il faut aimer le billard américain. A quand une simulation accessible Joe-mon-ami-qui-entrave-que-dalle, avec un didacticiel attrayant et des parties un peu plus... rigolotes ?

Le jeu compte quelques charmantes demoiselles syndrome Lara très certainement.

En plus : Loading un peu longuet, l'ordinateur prend son temps pour réfléchir, même pour des coups évidents. Une p'tite Kro ?

A la différence de Virtual (64 et 85), l'ergonomie des commandes est bien pensée : le contrôle est très accessible.

AUSTÈRE

Pas de musique, des textes à tire-larigot, un exemple par l'image de coups inexpliqués (effet ? position de la queue ? puissance ?). Voilà ce que vous propose le mode Entraînement. Que c'est rébarbatif, tout ça !

Ne soyons pas injustes : s'entraîner au repositionnement de la blanche après avoir rentré une boule est un bon exercice.

AVIS OUI, MAIS...

Divers modes, des règles variées, un moteur 3D performant : Actua Pool est très complet. La trajectoire des boules est plutôt propre et la personnalisation des adversaires intéressante. Mais pourquoi avoir opté pour un système de caméras "intelligentes" sur lequel vous n'avez quasiment aucun contrôle et qui ne rend pas toujours bien compte de l'action ? Pourquoi offrir un mode Entraînement (interactif, certes) si austère ? Je chipote, mais bon, les simulations de billard, j'adore !

SPY



Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : FRANÇAIS

Développeur : GREMLIN
Éditeur : INFOGRAMES
BILLARD AMÉRICAIN
1-4 JOUEURS (ALTERNAT.)
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Courte intro et partie pédagogique limitée. Tout en français.

79%

GRAPHISMES

Environnements graphiques variés. Bon moteur 3D.

83%

ANIMATION

Les caméras ne sont pas idéales. Trajectoires bien rendues.

85%

MUSIQUE

Une musique appropriée à chaque bar, parfois lourdingue.

80%

BRUITAGES

Corrects, réalistes et discrets.

80%

DURÉE DE VIE

Longue. Nombreux modes, Multi-joueur, bon choix de règles...

86%

JOUABILITÉ

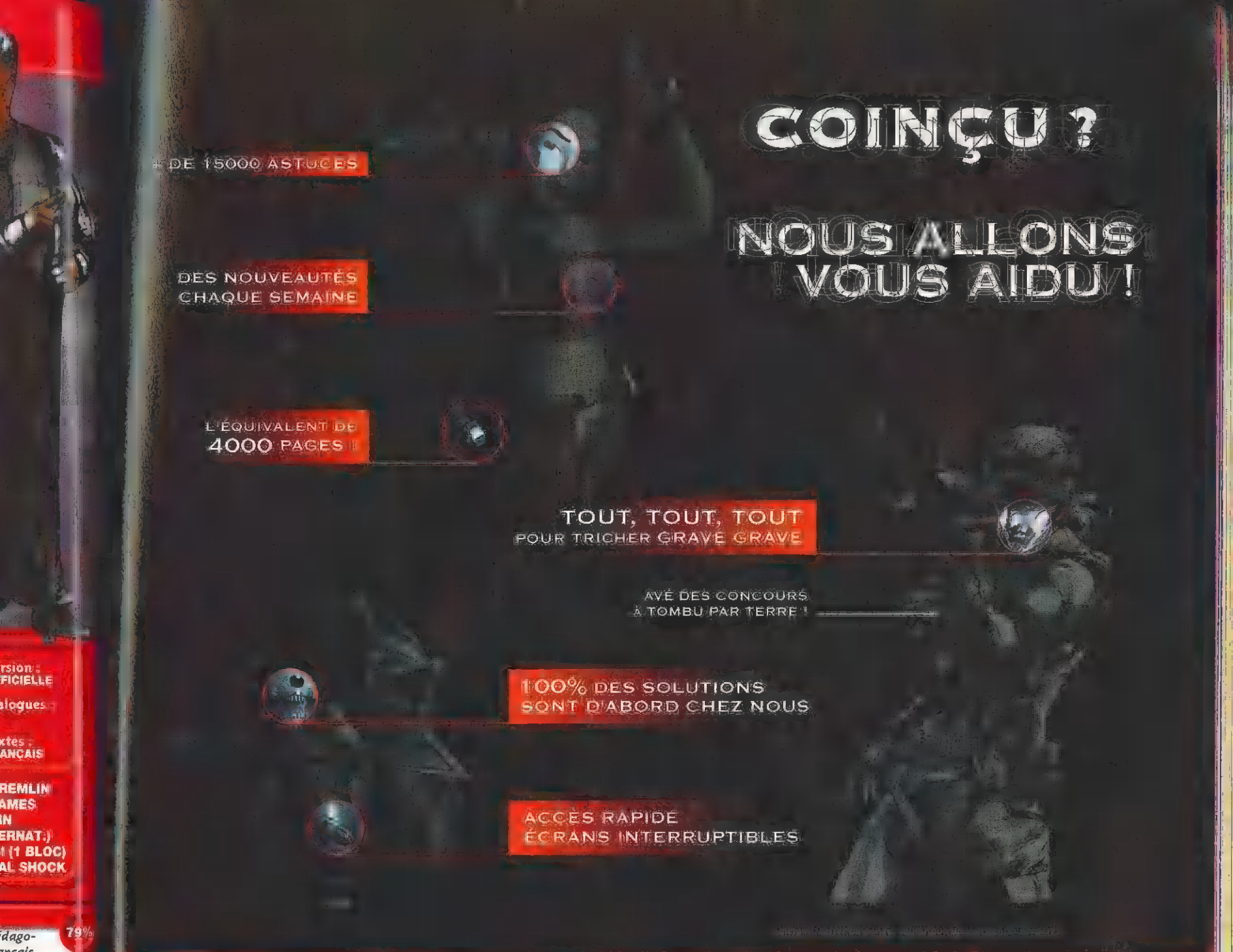
Accessible. On peut rentrer tous les types de coups.

87%

INTERET

Une simulation complète mais réservée aux connaisseurs.

85%



COINÇU ?

DE 15000 ASTUCES

DES NOUVEAUTÉS
CHAQUE SEMAINE

L'ÉQUIVALENT DE
4000 PAGES !!

TOUT, TOUT, TOUT
POUR TRICHER GRAVE GRAVE

AVÉ DES CONCOURS
À TOMBU PAR TERRE !

100% DES SOLUTIONS
SONT D'ABORD CHEZ NOUS

ACCÈS RAPIDE
ÉCRANS INTERRUPTIBLES

ersion :
FICIELLE
alogues

xtes :
ANCAIS

REMLIN
AMES
IN
ERNAT.)
1 BLOC)
AL SHOCK

dago-
ançais.

ues

idéales.

à
lingue.

rets.

Multi-

er tous

79%

83%

84%

80%

89%

86%

87%

85%

quand tout est foutu

3615

et quand rien ne va plus

3615

ASTU
SOLU

278 Euro - Noddy Interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

HELP !

LE BON OUTILLAGE

Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous allez découvrir un nombre impressionnant d'objets et de sorts magiques. A vous de les utiliser au bon moment et au bon endroit pour avancer dans la quête de l'enfant-singe.



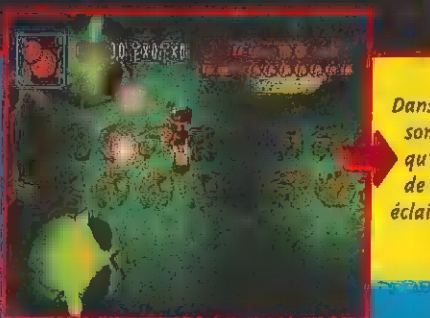
Le marteau est l'un des premiers objets que vous découvrirez. Il vous permettra d'ouvrir certains passages.



Ce puissant sort magique va paralyser vos adversaires dans une large zone autour de vous.



Une magie d'attaque peut être lancée pour écarter tout danger autour de soi.



Dans les pièces sombres, rien de tel qu'une magie de lumière pour éclairer les lieux.

Monkey Hero s'inspire de contes et légendes populaires chinois. Son look très manga, ses couleurs vives et son scénario enfantin le destinent aux plus jeunes.

Dl y a bien longtemps trois mondes vivaient en complète harmonie : le monde des rêves, celui des cauchemars et celui de l'éveil. Un jour cependant, de sombres créatures sortirent du monde des cauchemars, bien décidées à s'emparer des esprits rêveurs des enfants du monde éveillé. Le roi, furieux, invoqua les cinq éléments fondamentaux afin de créer un puissant héros, capable de restaurer la paix : ainsi naquit Monkey Hero. Vous avez pour mission de le diriger. Dans un premier temps, l'enfant-singe devra récupérer les huit pages du livre des contes magiques, avant de défier le roi des cauchemars en personne... Les graphismes et le principe de jeu s'inspirent de ceux du récent Brave Fencer Musashi (C+ 84) : un univers tout en 3D et des scènes de combat de type "action" (comme Zelda ou Secret of Mana). Au cours de sa quête, Monkey Hero trouvera des armes pour affronter les ennemis, ainsi que de nombreux objets qui lui viendront en aide en temps voulu. Les donjons sont des lieux de réflexion où l'on avance pas à pas, après avoir résolu nombre d'énigmes. De manière traditionnelle, un boss vous attend à la fin de chacun d'eux. Avec une difficulté croissante, mais toujours bien dosée, Monkey Hero s'adresse essentiellement aux débutants.

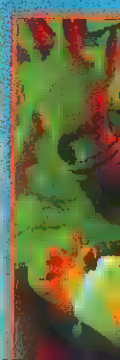
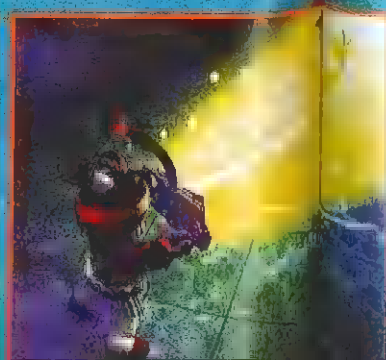
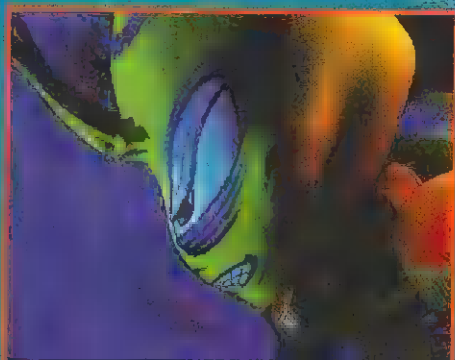
MONK



Voici la carte détaillée du monde dans lequel vous allez évoluer : 16 donjons et plus de 2 500 lieux à visiter !

Votre bâton, permettra d'att...
difficil

LA FIN...



MONKEY HERO

TEST PLAYSTATION

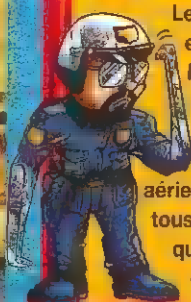


Dans les coffres isolés, vous trouverez nombreux objets utiles pour l'aventure.

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage que ce Monkey Hero soit entaché de défauts rédhibitoires ! Les sprites des personnages sont très pixélisés et manquent de finesse.

Les animations, elles, saccadent à tout va et on frôle le ridicule quand arrivent de lourds ralentissements de manière aussi impromptue qu'aléatoire ! La vue proposée est mauvaise, car trop proche du héros, une vue plus aérienne aurait été la bienvenue. Malgré tous ces reproches, il faut bien reconnaître que Monkey Hero est une bonne entrée en matière pour les débutants dans le genre et les plus jeunes.



NIICO

AVIS NON !

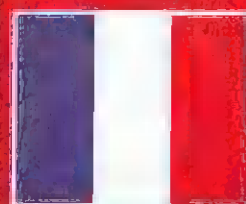
Le fait que cet action-RPG soit "destiné aux plus jeunes" peut-il pardonner la piètre qualité technique de l'ensemble du produit ? Non, mille fois non, et je dirais même plus, mon

cher Dupont, c'est parce que l'on s'adresse aux plus jeunes que le jeu doit être techniquement irréprochable (c'est qu'elles sont vicieuses nos têtes blondes). Outre cette faiblesse, je lui reproche aussi la pompe totale sur Zelda, période NES, et le manque d'originalité de l'ensemble. C'est du vu, archivu, du cliché à tout va... Préférez Wild Arms.



SPY

Votre bâton, bien utilisé, vous permettra d'atteindre des endroits difficiles d'accès.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BLAM !
- Éditeur : TAKE 2 INTERACTIVE
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Pas d'introduction fracassante mais des écrans d'options clairs et en français.

80%

GRAPHISMES

Les décors sont réussis. Hélas, les personnages sont trop pixélisés.

70%

ANIMATION

Le mouvement des persos est loin d'être fluide. De gros ralentissements.

65%

MUSIQUE

Les thèmes sont variés. Sans être exceptionnels, ils rythment bien le jeu.

85%

BRUITAGES

Rien d'extraordinaire. Ils restent très classiques pour ce genre de jeu.

78%

DUREE DE VIE

La difficulté va croissant, mais reste peu élevée. De nombreux donjons à visiter.

85%

JOUABILITE

La prise en main est rapide et les actions s'effectuent facilement.

90%

INTERET

Monkey Hero s'adresse aux plus jeunes et à tous ceux qui n'ont jamais goûté aux jeux d'aventure. Dommage que la réalisation ne suive pas.

78%

SMASH BROTHERS



BONUS

Entre les niveaux, des bonus stages vous permettent de gagner plus de points. Souvent, ils sont composés de nombreuses plates-formes. Votre dextérité sera mise à rude épreuve. Heureusement, on peut d'abord s'entraîner comme un fou en mode Training.



Le but est de casser toutes les cibles rouges de la zone.



Sautez sur toutes les plates-formes. Attention, plus bas, la lave vous attend.



Il faut descendre le plus bas possible, en repoussant les assauts des ennemis.

Décidément, Mario est partout en ce moment ! Après le délirant Mario Party, il investit un autre genre : la baston rigolote.

Le célèbre plombier italien s'essaie à un genre complètement nouveau pour lui : la baston. Pour l'occasion, il a rameuté tous ses potes. Ainsi, vous pourrez jouer avec Mario, Kirby (le fantôme rose de Kirby's Dream), Yoshi, Link, Samus (de Metroid), Fox McCloud (de Lylat Wars), Pikachu (de Pocket Monsters) et Donkey Kong. n finissant le jeu, d'autres personnages apparaîtront au fur et à mesure. Le but est de balancer les adversaires hors du terrain. Pour arriver à ses fins, on peut les tabasser afin de les affaiblir, les projeter façon boulet de canon ou, encore, les brûler avec des objets spéciaux. On a accès à toute une panoplie de douceurs de ce genre, et chaque personnage a bien sûr sa spécialité. Par exemple, Yoshi avale ses adversaires pour en faire des œufs, alors que Link jette des bombes et balance son grappin. On peut aussi recourir aux coups de poing ou de pied simples. En combinant les touches, il est même possible de réaliser des chopes ou bien de balancer des uppercuts, style Dragon Punch. Des pourcentages indiquent, en bas de l'écran, l'état de santé de chaque perso.

Quand le chiffre devient critique, ou quand le perso est balancé par-dessus bord, le joueur est éliminé, à moins

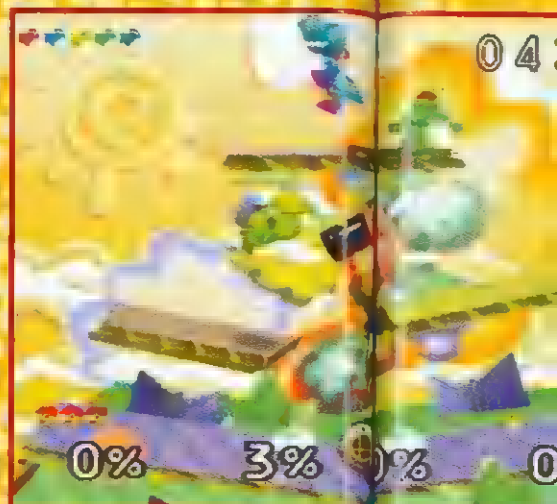
d'avoir une vie en réserve. Les décors sont tous fortement inspirés des jeux vedettes de Nintendo. Entre le vaisseau de Lylat Wars, le château de Zelda et les gros cœurs de chez Yoshi, on n'est pas trop dépayés. Ils offrent souvent plusieurs niveaux de plates-formes et de tapis roulants qui garantissent de nombreux rebondissements. Rapidement, l'aspect baston est éclipsé par la convivialité du concept. On est beaucoup plus près d'un Bomberman que d'un Street Fighter. Avec la possibilité de jouer jusqu'à quatre sur le même écran, l'action devient vite assez fouillis, mais le fun est au rendez-vous. L'essentiel est là, et, même si le jeu n'est pas aussi profond qu'un Mario ou un Zelda, on n'en demeure pas moins séduits.

AVIS OUI, MAIS...

En ce moment, Nintendo pond un Mario par mois. Certes, à chaque fois, c'est une petite réussite dans des genres complètement loufoques, mais j'espère qu'ils n'useront pas prématurément leurs vedettes. Smash Brothers est plutôt délirant, mais pas assez à mon goût... Les commandes sont encore trop compliquées pour être saisies dès la première partie. Mis à part ce détail, je me suis bien amusée avec les mascottes de Nintendo. Ça change de les voir en "vacances" ! Le mois prochain, c'est Mario Golf qui arrive.



GIA



Le monde pastel de Yoshi est tout de suite reconnaissable.



Link peut faire tourner son épée comme dans Zelda.

Stage 1



Contre Metal, M

19%

AVIS NUCLEAIRE !

Alors que le débat sur le retraitement des déchets nucléaires fait rage entre la France et l'Allemagne, Nintendo montre la voie en recyclant ses personnages fétiches. Ce mois-ci, c'est dans un jeu de baston qu'ils tiennent la vedette.

Trève de mauvais esprit, on s'est bien marrés avec Gia. Retrouver Mario, Donkey Kong, Link et les autres comblera les Nintendomaniaques, surtout que l'ambiance est bien délirante. Et puis, comme de toute façon il n'y a pas de bon jeu de baston sur la N64, vous vous en contenterez...



CHEUB

20% 287 H.P.

Cette énorme main est le boss de fin. Il faut épuiser son énergie en lui tapant dessus.

04:12

3% 0% 0%

Stage 1

VS

マリオ VS リンク

Avant chaque match, un petit écran façon jeu de baston montre les adversaires.

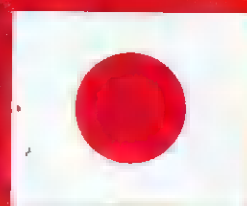
Contre Metal, Mario ne fait pas le poids.

04:47

19%

18%

La bataille est rude contre Donkey Kong, surtout quand on s'y met à trois.



- Version **IMPORT**
- Dialogues **JAPONAIS**
- Textes **ANGLAIS**

- Développeur : **HAL LABORATORY**
- Éditeur : **NINTENDO**
- **BASTON MULTIJOUEUR**
- **1-4 JOUEUR SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Sauvegarde : **OUI (INTERNE)**
- Compatible : **KIT VIBRATION**
- Vibrations : **BONNES**

PRESENTATION

La démo montre le principe du jeu et les commandes de base.

95%

GRAPHISMES

Vous reconnaîtrez les décors fétiches de chaque protagoniste.

90%

ANIMATION

Tous les persos bougent bien. Pas de ralentissements, même à quatre.

90%

MUSIQUE

Les thèmes de chaque jeu ont été remixés pour l'occasion.

85%

BRUITAGES

Tous les bruitages de Mario et de Zelda dans un même jeu...

98%

DUREE DE VIE

Seul, il se finit très vite. C'est à plusieurs qu'il prend de l'ampleur.

83%

JOUABILITE

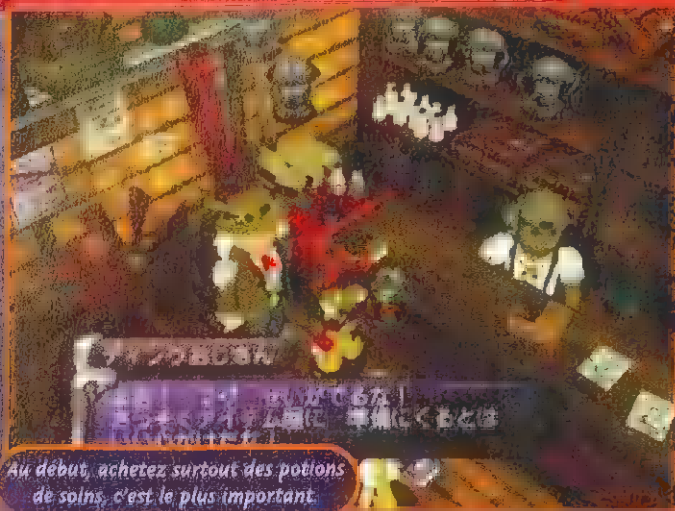
Les commandes sont un peu compliquées et nécessitent un temps d'adaptation.

89%

INTERET

... à plusieurs et 80% seul. Smash Brothers se joue exclusivement avec des potes : les crises de fou rire sont alors garanties.

88%



Au début, achetez surtout des potions de soins, c'est le plus important.

Voici déjà le premier RPG sur Dreamcast ! On se souvient que sur Playstation, il avait fallu attendre plus d'un an, et quelques mois sur la Saturn... Il semblerait que Sega ait décidé de doter sa petite dernière d'une logithèque variée dans l'espoir de séduire le grand public.



La carte du niveau se dessine au fil de votre progression.

Evolution n'a rien de voir avec le jeu du même nom sorti il y a plusieurs années sur Snes. Cette version Dreamcast est un RPG tout en 3D. Pour preuve, la caméra peut effectuer des rotations complètes quasiment partout. Comme toujours sur DC, la qualité des graphismes est impressionnante. Vous commencez classiquement dans un village, avec votre héros et sa copine. Il va falloir vous équiper, surtout en potion de soins, parler à tout le monde, bref, faire le tour du village, qui dans un monde en 3D n'est pas si facile. On a un peu de

mal à se repérer au début (ceux qui ont joué à Grandia savent à quoi il retourne). Le jeu est très simple d'accès, il alterne donjons et phases de dialogues. En cela, il ressemble un peu aux "Dungeons Games". On retrouve les combats des RPG classiques à travers des menus d'options en japonais assez simples. Bonne nouvelle : dans les donjons, qui constituent une bonne part du jeu, vous voyez les monstres. Mais il n'est pas toujours évident de les éviter tant ils sont rapides et affamés. Le radar, visible à l'écran, se dessine au fur et à mesure que vous explorez chaque étage. Il signale les monstres et les trésors.

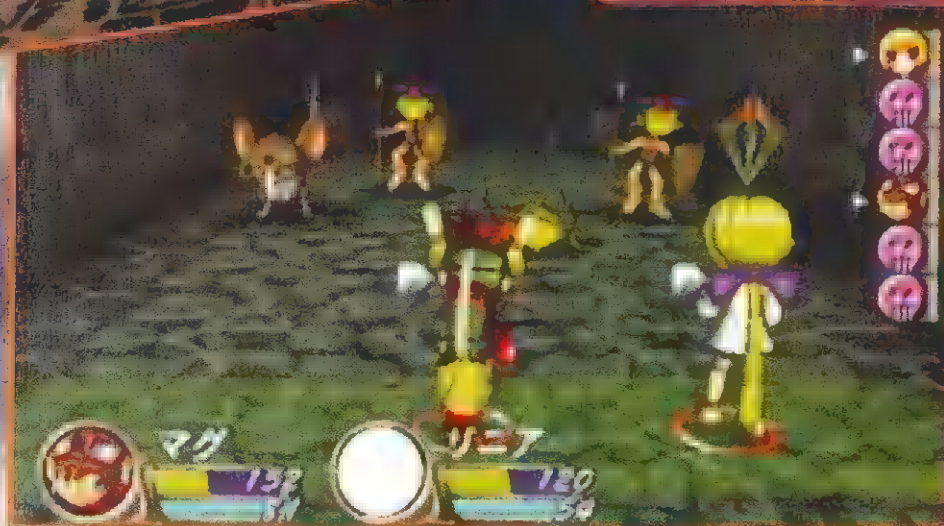
Pensez à sauter en avançant et à longer les murs, cela vous permettra d'éviter la plupart des pièges. Par malheur vous mouriez, recommencez dans le village sans "reloader", ce qui vous permet de conserver toute l'expérience acquise.

evolution



L'héroïne est à terre, et le personnage principal en bien mauvaise posture...

La distance peut influencer sur l'efficacité de vos attaques.



AVIS OUI !

Il n'y a pas à dire, les graphismes de la Dreamcast n'ont pas fini de nous étonner. Ce "simple" RPG est d'une qualité qui renvoie au rang de mochetés tous les autres titres du genre. J'exagère à peine ! Certes, le côté "Dungeon" est un peu répétitif et



PANDA

le jeu manque d'originalité, sûr, je ne vais pas acheter la Dreamcast pour ce titre, mais c'est tout de même un jeu impressionnant et loin d'être désagréable.

En attendant Grandia 2 et Climax Landers, il permettra de passer de très bons moments.

AVIS

Ça y est, la RPG.



SWITCH

Les décors sont superbes et d'une finesse incroyable.

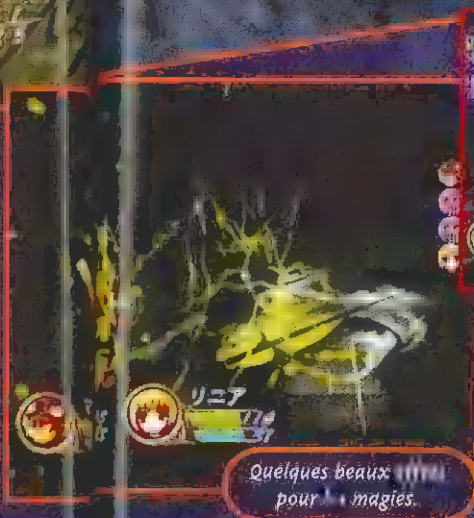
HELP !

AU COMMENCEMENT

D'abord, allez recruter le troisième personnage, puis dirigez-vous vers le bâtiment où sont vendus les billets d'avion. Là, vous avez le choix entre plusieurs donjons. Prenez le premier sélectionné, c'est plus sûr. Ensuite, en route pour l'aventure !



C'est à cette jeune fille que vous devez acheter votre billet d'avion pour les donjons.



Quelques beaux effets pour les magies.



La première option sert à attaquer, la suivante aux magies, la troisième à utiliser un item et la dernière à se mettre en défense. Parfois, une nouvelle option apparaît tout en bas : elle permet de s'enfuir.



Allez dans le bus bleu, vous pourrez y recruter un troisième personnage... Ne faites pas comme le Panda qui s'est lancé dans l'aventure avec seulement deux combattants !



Un moyen plutôt moderne de se déplacer : l'avion !



Le cercle bleu permet de sauvegarder, comme dans Final Fantasy.

AVIS OUI, MAIS...

Ça y est, la Dreamcast accueille son premier RPG. Difficile d'évaluer ce titre, les spécialistes du genre (Enix, Climax) n'ayant pas encore démontré leur talent sur cette machine. Une chose est sûre, le résultat visuel est plutôt bluffant. Il va falloir nous habituer à cette qualité graphique. Les magies sont plutôt belles et la prise en main assez rapide. Attention, toutefois, le jeu est tout en jap, seuls les aficionados du genre (ceux qui ont commencé sur la Nec, par exemple) y comprendront quelque chose...

SWITCH

- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **=**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **ESP**
- Éditeur : **ESP**
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **=**
- Vibrations : **=**

PRÉSENTATION

Une très belle et assez longue intro en images de synthèse.

93%

GRAPHISMES

Comme toujours sur Dreamcast, on en prend plein les mirettes...

95%

ANIMATION

Le personnage peut courir et les mouvements des caméras sont fluides.

90%

MUSIQUE

Une bonne ambiance musicale, assez classique.

85%

BRUITAGES

Ça manque de digitalisations vocales, sinon c'est bien.

85%

DURÉE DE VIE

Vous en aurez pour un moment avant de finir tous les donjons.

90%

JOUABILITÉ

Le japonais ne pose pas de problème dans ce jeu.

85%

INTERET

Vous passerez d'agréables moments avec ce bon RPG, mâtiné de "Dungeon". On fera mieux sur Dreamcast, mais le résultat est déjà impressionnant.

90%

The Granstream Saga

Depuis quelques mois maintenant, les jeux d'aventure arrivent en nombre sur Playstation. Il faut dire que ces dernières années, le genre s'était fait rare, voire inexistant, en version officielle. Le mal est réparé ! Granstream Saga débarque en force !

Ce qui fait la force des jeux d'aventure, c'est le scénario. Les amateurs du genre ne seront pas en reste, car celui qui est proposé dans Granstream Saga est des plus intéressants. L'histoire se déroule dans un futur proche. Suite à un cataclysme, tous les continents ont été submergés par les eaux. Pour survivre, l'humanité a fait appel à la magie et aux pouvoirs de quatre joyaux possédant le secret de l'élévation. Ces pouvoirs permettent de faire flotter dans

les airs de gigantesques royaumes, assurant à leurs habitants sécurité et prospérité. Cependant, depuis quelque temps, le pouvoir des pierres s'estompe et, petit à petit, les continents s'effondrent vers l'océan. Les habitants tentent de découper des morceaux de terre et des pans entiers de roches sont arrachés aux îles afin de les alléger. Rien n'y fait... Heureusement, une jeune femme peut sauver l'humanité : Alcia, la seule capable de réciter les différents versets pour régénérer les joyaux et permettre aux

continents de s'élever à nouveau dans les airs. Votre tâche consiste donc à épauler la belle pour l'aider à retrouver chacun des joyaux. Granstream Saga est un jeu d'aventure-action en 3D vu de haut. Les combats, très singuliers, sont

un habile mélange de Zelda et de Final Fantasy. En effet, quand on passe près d'un ennemi, on entre dans une phase de combat qui ressemble beaucoup à un jeu de baston : les personnages sont vus de haut et disposent de barres d'énergie. L'affrontement se fait à coups d'épée ou bien à l'aide de magies découvertes dans les labyrinthes que l'on ■ visités. On peut esquiver les coups en se déplaçant rapidement vers la gauche ou la droite, ou alors en se protégeant derrière son bouclier. Comme d'habitude, des boss vous attendent à la fin de chaque donjon, et ils sont de taille impressionnante. Chaque passage important est ponctué par des scènes cinématiques en dessin animé de très bonne qualité. Notez que, pour une fois, l'ensemble des textes et toutes les voix ont été traduits en français. Une bonne initiative comme on aimerait voir plus souvent !

Le sceptre que vous avez autour du poignet mémorise certains objets et peut les reconstituer par la suite.

AVIS OUI, MAIS...

Granstream Saga est un jeu d'aventure intéressant. Non seulement les textes et les voix sont en français, mais le scénario est très accrocheur. La réalisation technique est réussie mis à part les mouvements des personnages qui sont un peu trop rigides. La 3D est bien gérée et le système de combat est loin d'être aussi ennuyeux que celui des Final Fantasy. On appréciera aussi la qualité des scènes cinématiques, véritables dessins animés dans le jeu. Cependant, on peut reprocher aux décors des donjons d'être un peu trop semblables...



NIHICO

CLOSE COMBAT

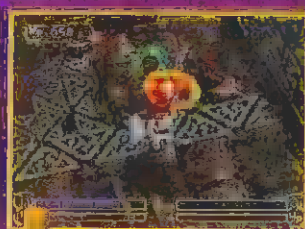
La particularité de Granstream Saga est de proposer des combats pour le moins originaux : mélange de Zelda et de Final Fantasy, le système d'affrontement est très proche des jeux de baston. On se bat dans une aire déterminée, et chaque combattant dispose d'une barre d'énergie. Esquive, protection, magie, tout est bon pour l'emporter.



Grâce à votre bouclier, vous pouvez esquiver certains coups.



Au fil de l'aventure, votre épée deviendra plus puissante.



On peut utiliser la magie à tout instant, mais attention de ne pas épuiser vos points de magie.



Les adversaires disposent eux aussi de puissantes magies. Montrez-vous patient, et attendez le moment propice pour attaquer.



Parfois, vos adversaires sautent par-dessus vous et tentent de vous attaquer par derrière. Soyez vigilant !

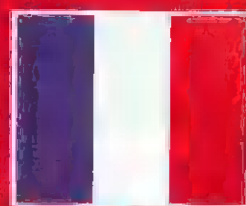


Les boss ont tous un point faible. Etudiez leurs mouvements avant de les frapper n'importe comment !

AVIS NON !

Je ne comprends pas comment on peut accrocher à ce titre. Les espèces de DA n'ont, à mon goût, aucun intérêt. La 3D est propre, certes, mais sans saveur. Le système de combats en temps réel est poussif (même si cela dépend du niveau, je le reconnais) et vous désoriente complètement. Et, fin du fin, on galère des heures sur des problèmes soit-disant évidents : il faut penser à sortir et revenir dans le donjon pour qu'apparaisse un nouveau passage ! C'est vrai que Granstream Saga nous change des productions habituelles, mais pas en bien.

SPY



Version : OFFICIELLE
Dialogues : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : ARC ENTERT.
Éditeur : SONY
JEU D'AVENTURE/ACTION
1 JOUEUR

Contrôle : BON
Difficulté : PEU ÉLEVÉE
Niveaux de difficulté : -
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
Compatible : KIT VIBRATION
Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Les textes, comme les voix, sont en français. De nombreuses cinématiques.

90%

GRAPHISMES

Très détaillés et d'une grande finesse ; mais les donjons manquent de variété.

89%

ANIMATION

Les personnages sont beaucoup trop rigides.

80%

MUSIQUE

Agréable durant les parties et pénible pendant les combats.

90%

BRUITAGES

Toutes les voix sont en français. Certaines doublures sont mal choisies.

89%

DUREE DE VIE

Le jeu dispose d'une bonne durée de vie. Les énigmes ne sont pas trop difficiles.

85%

JOUABILITE

La prise en main est très rapide et l'interface graphique très intuitive.

90%

INTERET

Granstream Saga est un bon jeu d'aventure/action. Sa difficulté peu élevée et son scénario bien ficelé en font un produit d'entrée de gamme agréable.

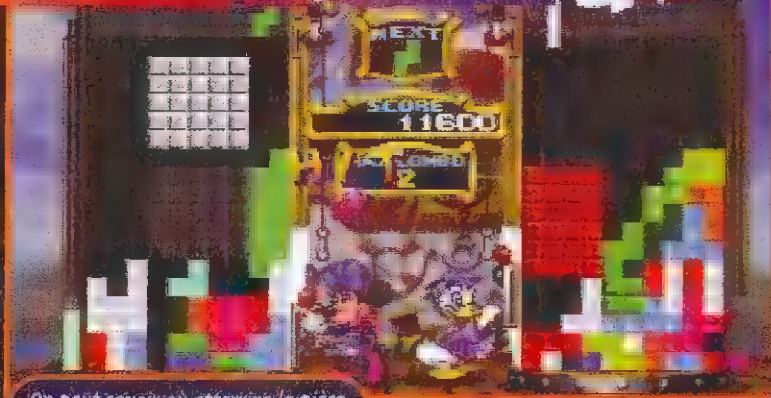
88%

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Décidément, Tetris est indémodable. Mout édateurs y sont déjà allés de leur version. Cette fois-ci, c'est Capcom qui s'essaie au genre.

Cest une excellente nouvelle : ce Magical Tetris apporte enfin des innovations et viennent enrichir le genre. D'abord, il faut savoir que ce jeu est dédié à Disney, les quatre personnages disponibles sont Mickey, Minnie, Donald et Dingo (tous équivalents). Celui que vous aurez sélectionné se placera à côté de votre écran et manœvrera les pièces tombant de votre côté - comme dans Bust a Move, un autre hit indémodable. Tous les adversaires que vous croiserez sont également tirés du monde de Disney. Le mode Story vous permettra d'ailleurs de tous les voir les uns à la suite des autres dans un scénario franchement débile prétexte aux matchs qui suivront. Le principe original est demeuré. Ainsi, le Tetris classique permet toujours de construire des lignes avec les pièces qui tombent. Néanmoins,

une petite variante a été introduite avec le Magical Tetris, dans lequel les pièces prennent des formes complètement différentes : des barres de cinq cases permettant de faire des Pentris, carrés de seize et vingt-cinq cases, escaliers... Autant de formes bizarres et variées qui mettront un peu de piment dans les parties. Car pour le joueur habitué au Tetris normal, c'est une véritable épreuve de la stratégie. Impossible de jouer comme avant. Autre nouveauté, les pièces projettent automatiquement leur ombre à l'endroit où elles vont atterrir. Mais, si cela permet d'éviter des erreurs de placement, si fréquents dans un Tetris classique, on regrettera toutefois de ne pouvoir enlever cette option du menu. Bref, ce Magical Tetris Challenge n'est pas exceptionnel.



On peut savoir où atterrira la pièce grâce à son ombre portée.



Ouf, il était temps que la barre arrive...



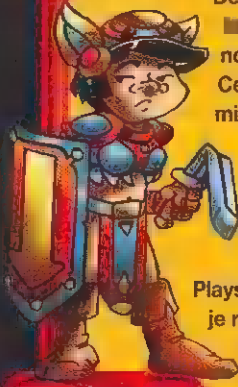
On peut choisir entre quatre personnages de Disney.



A deux, le jeu, toujours diabolique, connaît des rebondissements inattendus.

AVIS OUI, MAIS...

Depuis le succès de Tetris DX et de Game Boy Couleur, les éditeurs nous sortent des Tetris à la pelle. Certes, Magical Tetris Challenge est mignon, sympa, et innovant, mais on y tourne un peu en rond. J'ai déjà passé des centaines d'heures avec Tetris, ce n'est pas pour dépenser encore des sous avec la version N64, Dreamcast, Playstation 2 ou Jaguar ! Pour ma part, je reste fidèle à la version sur Game Boy, les autres ne sont que des pâles répétitions.



GIA



Version
IMPORT

Dialogues
ANGLAIS

Textes
ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- TETRIS-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION

Le monde de Walt Disney en délire. Les petits aimeront.

80%

GRAPHISMES

Ça reste un Tetris, avec des décors inspirés de Disney.

83%

ANIMATION

Difficile de rater l'animation d'un Tetris !

90%

MUSIQUE

Blues, jazz... un choix surprenant. Une belle expérience.

89%

BRUITAGES

Mickey et Minnie gueulent quand ils perdent. Marrant.

89%

DURÉE DE VIE

Un Tetris dure toujours très longtemps.

95%

JOUABILITÉ

Difficile de rater la jouabilité d'un Tetris !

95%

INTERET

Magical Tetris Challenge constitue un exercice de style intéressant. A découvrir.

81%

GAME PARTNER

MANGA

Video

TÉL: 01.42.63.41.08

Ad. My Goddess Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Albator 84... Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film NEW	V.F	129 F
Art of Fighting	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6	V.F.S	109 F
Bergman Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chroniques de la Guerre	V.F	99 F
LODOSS Vol 1 à 6 NEW	ou ST	99 F
City Hunter O.A.V. 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Epis. Inédits Vol 1 à 6 NEW	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Guns of the Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1	V.F	119 F
Iria Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Koliro le Film	V.F	99 F
L'épée de la vengeance	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Les Cites d'Or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross Vol 1 à 3	V.F	99 F
Mermaid Scars	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 4	V.F	129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5 NEW	V.F	129 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 NEW	V.F	129 F
San Ku Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Suikoden	V.F	109 F
Tenchu Muyo Spécial	V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Tres cher frère Vol 1 à 2	V.F	129 F
Video Girl Ai Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténébres	V.F	99 F
Slam dunk Vol 1	V.F	129 F
TEKKEN Vol 1 à 3	V.F	119 F
Vampire Princesse Miyu	V.F	129 F
Goldorak Film 1 NEW	V.F	109 F
Dragon Rollers Vol 1	V.F	129 F
Gun Buster Vol 1	V.F	99 F
Albator 78 Vol 1 à 4	V.F	99 F

Coffret
Saint Seiya
Les 4 films
199 F

Coffret
Ranma 1/2
4 volumes
199 F

Coffret
Niki Larson
4 volumes
199 F

Coffret
Sailor Moon
Super S
4 volumes
199 F

Coffret
Slayers
Vol. 1 à 3
249 F

119 F Vol 1 à 9



Attention !
Sortie en Février
GOLDORAK
FILM 1 **129 F**

129 F Vol 1 à 9



119 F Vol 1 à 8



129 F Vol 1 à 4



Existe
en coffret 2 Vol.
Les 2 premiers
volumes
199 F

129 F Vol 1 à 6



129 F Vol 1 à 4



99 F Vol 1 à 12



Coffrets 1 à 6 et 7 à 13 (le coffret)



DRAGONBALL GT DÉBARQUE !
Les 3 Premières K7 dispo la K7: 119 F
Arrivage Février volumes 4, 5, 6
Précommandez pour être servi les premiers !

L'INTÉGRALITÉ !
Coffret K7



Coffret 7 K7



Coffret 7 K7



Coffret 6 K7



Coffret 7 K7



LES MANGAS ÉROTIQUES

INTERDIT AU MOINS DE 16 ANS

Saiyot X 1 à 3	99 F
Allen from Darkness	
Imma Yojo Vol 1 à 3	
Ames des ténébres Vol 1 à 3	
Shin Angel Vol 1 à 5	
Bénes et Diablos	
Emmy la Cochenne	
Twins Dolls Vol 1 à 2	
Manga X	
Twins Angel Vol 2 à 4	
Mission Extrême Vol 1 à 2	
Dragon Pink Vol 1 à 3	
Parade Parade	
Sailors Guerrières Vol 1 à 2	
Best of Japan Vol 1 (Film amateurs sans censure)	
Best of Japan Vol 2 (Film amateurs sans censure)	
Can Van Bunny	
Magi Twilight	
Slayers Nights	

99 F
LE VOLUME

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....

Ville.....

Tél.....

Signature.....

CB n°

Expire le :

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port + 30 F:	
Total à payer + port	

Expédition
Colissimo
sous 24/48H
(frais de port 30F)

Règlement:
Chèque, Mandat,
Carte Bleue,
Carte Aurore

POPULOUS

à l'aube de la création

Populous occupe une place de choix dans le cœur de nombreux joueurs. Un nouvel épisode de ce titre mythique arrive sur Playstation, mais les fans y retrouveront-ils leurs petits ?

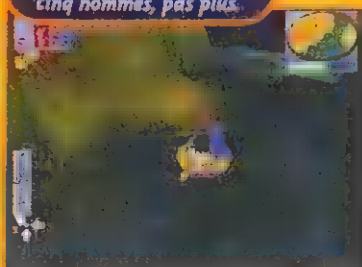
A l'origine, Populous vous mettait dans la peau d'un dieu. Votre but était de mener votre peuple vers la prospérité et la suprématie. Aplanir les terres, élever des cités, gagner du terrain sur la mer, décimer les peuplades adverses, tout était possible... Déjà sorti sur PC, A l'aube de la création se place chronologiquement avant cette période. Vous retournez à l'âge primitif où

du nombre de ses adeptes. Tant qu'elle en aura, elle pourra ressusciter. Sous votre commandement, vos adorateurs peuvent bâtir un tas d'édifices. Chaque type de construction joue un rôle primordial dans votre conquête. Les huttes vous donnent des ouvriers supplémentaires, les casernes produisent des guerriers, les temples forment des prêcheurs qui convertiront les ennemis, et les tours servent de mirador. Plus tard, viendront les espions et les hommes-feu. Les classes de personnages ne sont pas très nombreuses, mais toutes jouent un rôle particulier. Finalement, ce nouveau Populous, en vraie 3D, change complètement d'atmosphère, en gardant un minimum du concept original.

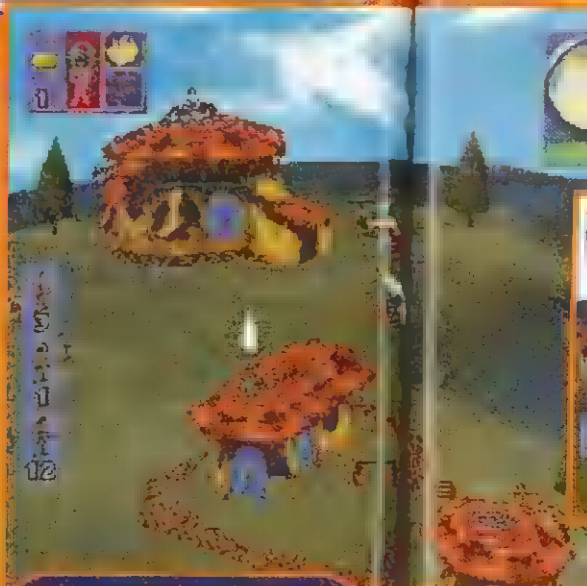


Quand vos hommes chargent, aidez-les en plaçant des prêcheurs aux endroits stratégiques et en lançant de la magie.

Ce bateau peut contenir cinq hommes, pas plus.



les croyances sont encore au stade animiste. Vous incarnez une chamane et votre objectif ultime est de devenir une divinité toute-puissante. Les esprits des ancêtres sauront se montrer généreux, si vous célébrez les totems et les temples sacrés, en vous gratifiant de magies, de bateaux et de savoir-faire. Le mana de votre chamane dépend



Les temples servent à former des prêcheurs, qui convertiront les ennemis à votre religion.

AVIS NON !

Le premier Populous m'avait passionnée. Quand ce nouveau volet est arrivé, j'ai même sauté de joie. Hélas, quelle déception ! D'abord, on n'incarne plus un dieu, mais une simple chamane. Ensuite, graphiquement, ce volet est encore plus laid que le Populous sur NEC. De plus, on ne peut pas jouer à la souris ! Le système de sélection avec le pad est pourri et la sauvegarde à 15 blocs, ça craint ! En fait, je soupçonne les développeurs de l'avoir nommé Populous pour se faire des sous. Bref, ce n'est pas un Populous.



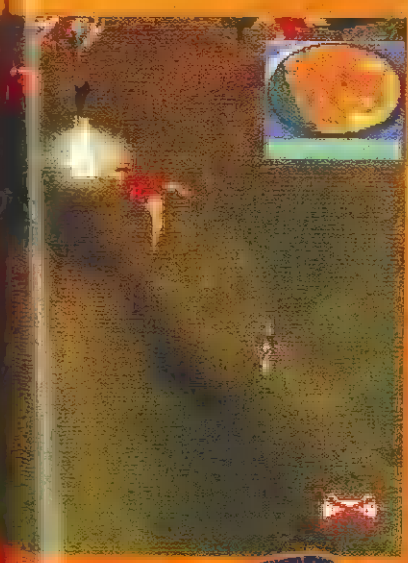
GIA



L'attaque à la barbare est souvent efficace pour créer l'effet surprise.



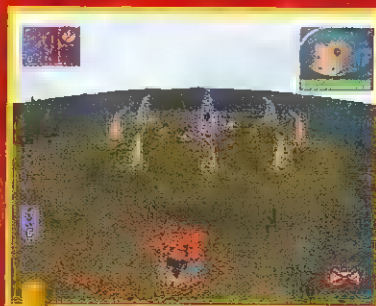
La construction de bâtiments ne s'effectue qu'avec des ouvriers. Attendez donc un peu avant de les recycler en guerriers.



On peut aussi vénérer des idoles infernales pour anéantir l'adversaire.

LES POUVOIRS D'UNE CHAMANE

Dans Populous à l'aube de la création, vous incarnez une chamane. Ses pouvoirs lui sont donnés par les idoles qu'elle vénère et sa puissance vient de ses adeptes. Alors, dès que vous voyez des temples et de totems, prosterner-vous, et tâchez d'enrôler le plus de croyants possible.



Quand vous voyez un temple, priez. Parfois, l'aide de plusieurs adeptes accélérera le processus.



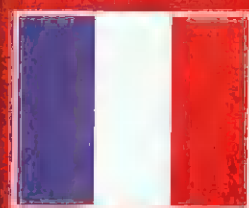
Quand une chamane meurt, elle renaît dans ce cercle. Encore faut-il avoir assez d'adeptes.

AVIS OUI, MAIS...

Je reconnais que l'on sort complètement de l'esprit du premier volet. Reste que cette "Aube de la création" n'est pas une mauvaise production. Certes, la souris manque cruellement, les graphismes ne sont pas des plus alléchants, et le jeu est résolument axé vers le blast pur et dur. Mais passé quelques niveaux, la chamane acquiert des pouvoirs plus intéressants, et on commence à s'attacher à sa peuplade. Je préfère mille fois Civilization II (c'est autre chose, il est vrai) mais ce Populous pourra intéresser certains inconditionnels à condition d'oublier l'aspect graphique.



SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BULLFROG
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- STRATÉGIE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MÉDIOCRE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (15 BLOCS)
- Compatible : PAD ANALOG, DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Une cinématique digne de la PS, qui montre les débâcles des tribus primitives.

90%

GRAPHISMES

Pixélisés, bruts et laids. Une honte pour une console 32 bits !

52%

ANIMATION

Déplacements de la flèche légèrement saccadés et sélection laborieuse.

80%

MUSIQUE

Pas très nombreuses mais planantes.

87%

BRUITAGES

Les dialogues et les bruitages donnent beaucoup d'indices sur l'action.

92%

DUREE DE VIE

Assez limitée pour un jeu de stratégie : il n'y a que 25 missions.

80%

JOUABILITE

La souris n'est pas compatible et le maniement au pad est pénible.

70%

INTERET

Un Populous décevant et mal réalisé. A l'aube de la création est à éviter que ce soit par les fans de la première heure ou par les amateurs de stratégie.

80%

GROOVI

funradio

c'est nouveau et ça bouge !

DANCE



- ☐ **OUI**, je
Je recevrai
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code post :
Tél.: (facultatif) :
☐ Je joins mon

Signature obligatoire

Vous pouvez aussi
nouveaux abonnés

Reçois le jeu avec ton abonnement

**TOMB
RAIDER III**
LES ANNONCES DE LARA CROFT



**12 numéros de Consoles +
le jeu Tomb Raider III**

420 F

399 F

~~819 F~~

**Pour toi, seulement ➤ 565 F
soit 254 F d'économie !**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **565 F** au lieu de **819 F** soit **254 F d'économie**.
Je recevrai le jeu **Tomb raider III** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom :

Prénom : **Date de naissance :** [] [] [] [] [] []

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] **Ville :**

Tél.: (facultatif)

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Date d'échéance : [] [] [] [] [] []

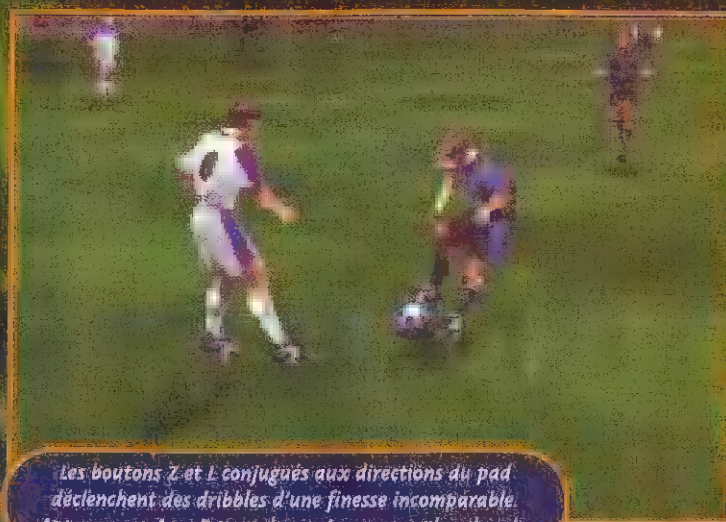
Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raider III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

Tous les ans, on a droit à un Fifa millésimé. Une fois de plus, Electronic Arts sort la grosse artillerie pour combler les fans qui attendaient impatiemment ce nouveau volet.

Avec Fifa 99 vous retrouverez pas moins de 20 des plus grandes équipes européennes, les 12 meilleurs championnats ainsi que 42 équipes internationales. Les principales coupes européennes sont paramétrables à souhait, il est possible de créer de toute pièce une compétition. Toutes les stars du ballon rond sont évidemment au rendez-vous, à l'exception de Ronaldo, faute de licence. Qu'à cela ne tienne, il est possible de modifier à volonté les aspects et les noms des joueurs de chaque équipe. Les modes de jeu sont, comme à l'accoutumée dans les Fifa, très complets. Les menus sont clairs et agréables et les musiques très "in". Bien sûr, on peut disputer immédiatement un match, mais il serait dommage de ne pas profiter de la richesse tactique proposée. Il est possible, et préférable, de modifier les stratégies des équipes et d'effectuer des transferts entre clubs, car il y a quelques erreurs dans le positionnement des équipes types ! Dès le coup d'envoi, c'est la claque. On n'a jamais vu de

foot aussi beau sur console. Les animations sont à tomber par terre, les mouvements de dribbles sont les plus complets que l'on puisse trouver. L'esthétique générale est renversante. Certes, les joueurs et le public ont perdu en finesse, mais le jeu est encore plus rapide, un peu trop parfois. La souplesse des commandes de la N64 permettra de réaliser des actions d'anthologie. Alors, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes. Hélas, non ! Le jeu reste dans la lignée des Fifa précédents, et il s'en dégage une relative froideur, avec des joueurs assez uniformes dans leurs réactions et des phases tactiques trop systématiques. Les frappes aux centres sont peu précis et mal gérés dans l'ensemble, les caméras peinent parfois à suivre l'action. La maniabilité est toujours aussi sujette à caution et il est très difficile d'atteindre une liberté d'action importante. Il faudra donc préméditer tous ses gestes et s'astreindre à de longues séances d'entraînement.



Les boutons Z et L conjugués aux directions du pad déclenchent des dribbles d'une finesse incomparable. Appuyez sur A ou B pour des gestes encore plus chauds.

AVIS OUI, MAIS...



Ce Fifa possède la beauté du diable. Très complet au niveau des options et des possibilités tactiques, il laisse une immense marge de manœuvre aux fondus de simulation. Cependant, et même si le jeu est rapide et follement précis sur le plan technique, la prise en main est toujours délicate. Ce jeu magnifique mais à la jouabilité capricieuse séduira les fans de foot malgré la rigidité de son aspect simulation.

TOXIC

HELP !

UN PEU DE FINESSE TACTIQUE

Les aspects technique et stratégique du jeu sont très complets. Il va falloir vous entraîner pour les maîtriser.



Appuyez simultanément sur les boutons Z et L, puis sur C pour choisir une tactique qui convient au déroulement du match.



Il faut appuyer très légèrement sur le bouton C-Bas pour contrôler un centre. Dosez bien la puissance que vous appliquez.



Les têtes sont difficiles à ajuster. Il faut maintenir le bouton B appuyé bien avant que le joueur ne reçoive le ballon, puis le relâcher une fois le ballon propulsé.

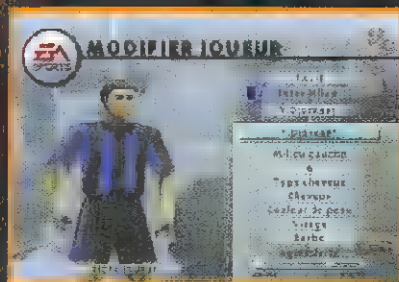


Les frappes aux têtes sont précises et puissantes.

Fifa



Les graphismes font honneur à la N64. La retransmission télé n'est plus loin.



L'éditeur de noms permet toutes les fantaisies et la correction de quelques "erreurs".

fifa 99

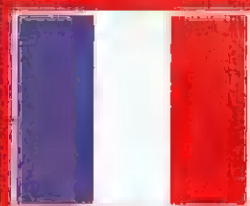
AVIS OUI !

Que de progrès accomplis depuis le premier Fifa ! Si la série en énerve certains, d'autres y trouvent un bonheur total et pour eux Fifa reste la simulation de foot la plus réaliste jamais produite. Alors, quand la version 99 offre de jouer sa propre Coupe d'Europe, il n'en faut guère plus pour tomber en extase. Mieux : la difficulté s'étant accrue, il faut désormais construire ses actions depuis son terrain et non plus foncer tel un bourrin vers le but adverse. Certes, il y a encore quelques petits problèmes de synchro, mais ce ne sont que brouillies au regard de l'ensemble, vraiment épatant !

VINCE



Les frappes ont bourrinées et innées.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Menus clairs, musique agréable et ambiance high-tech.

85%

GRAPHISMES

Brillantissimes ! Les joueurs ne sont pas très fins mais le rendu est grandiose.

95%

ANIMATION

Du grand spectacle ! Quelques ralentissements quand il y a trop de joueurs.

93%

MUSIQUE

La musique et le foot...

85%

BRUITAGES

La caresse de la chaussure sur le cuir est bien rendue. Ambiance surchauffée.

90%

DUREE DE VIE

Toutes sortes de compétitions. Des heures de jeu en perspective.

92%

JOUABILITE

Toujours aussi capricieuse. Un parti pris qui peut limiter le plaisir de jeu.

85%

INTERET

Idéal pour les mordus de simulations précises. Seuls la jouabilité et l'aspect un peu froid atténuent l'enthousiasme des débuts de match.

89%

00:44:75 Best 300000

Des grosses flèches au sol indiquent la direction à suivre.

Chameleon Twist 2

Un gros coup de langue pour s'accrocher, qui dit mieux ?

Les pervers reviennent ! Si les coups de langue baveux ne vous font pas peur, jetez donc un petit coup d'œil à ce second Chameleon Twist.

Le premier épisode avait étonné les foules grâce à un concept bizarre et crade. Les petits personnages tout mignons pouvaient balancer à tout moment leur très longue langue pour s'accrocher ou happer des ennemis, comme des crapauds. Quand la langue était lancée, elle pouvait être dirigée avec le stick analogique. Ce principe a été conservé. D'ailleurs, pas grand-chose n'a été changé, si ce n'est que le jeu est devenu beaucoup plus beau, long et coloré. Seule innovation : le parapluie. Quand vous appuyez sur Z lors d'un saut, il se déploie dans le dos du perso afin de ralentir sa chute. Sinon, les quatre pervers sont restés les mêmes. Les différences sont imperceptibles, seuls leurs couleurs, looks et prénoms ont changé. Les niveaux ont gagné en complexité et la construction des plates-formes et des énigmes est plus recherchée. Si pour finir le premier épisode, quelques heures suffisaient, ce

défait a été corrigé et le second du nom bénéficie d'une meilleure durée de vie. Par contre, le mode Multijoueur a disparu : on ne peut plus affronter d'adversaires humains, ni mettre de coups de langue traîtres ! La maîtrise de la langue étant assez rude, trois épreuves de Training sont disponibles... et recommandées. Finalement, Chameleon Twist 2, même s'il n'est pas génial, s'avère plutôt sympa et devrait ravir les plus jeunes.

Le parapluie est très utile pour régler ses sauts.

Les modes Training vous aident à perfectionner votre habileté.



Les couleurs des décors pétent la joie. Chameleon Twist respire la gaieté.

AVIS NON, MAIS...

J'ai détesté le premier Chameleon Twist et ce second épisode ne s'annonçait donc pas comme une partie de plaisir. Mais, j'avoue avoir été séduite par les petites bêtes et les graphismes chatoyants. Par contre, la langue est beaucoup trop difficile à manier, ce qui oblige à passer par un entraînement intensif avant de se jeter dans l'aventure. Même s'il est meilleur que le premier volet (entre nous, ce n'était pas dur), je préfère retourner à Goemon 2, beaucoup plus fun. Pour votre petite sœur, il sera parfait...

GIA



Au début de l'aventure, on a le choix entre quatre personnages.



Version : **IMPORT**
Dialogues : **JAPONAIS**
Textes : **ANGLAIS**

● Développeur : JPS
● Éditeur : JPS
● PLATES-FORMES
● 1 JOUEUR
● Sauvegarde : (MEMPAK)
● Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION

Rien, à part le perso qui marche sur place.

70%

GRAPHISMES

Largement améliorés depuis le premier épisode.

85%

ANIMATION

Le perso se déplace trop lentement. Scrolling correct.

80%

MUSIQUE

Quelconque et enfantine, elle ne restera pas dans les mémoires.

75%

BRUITAGES

Des bruits pour les coups de langue. Pas grand-chose.

75%

DURÉE DE VIE

Il n'y a que 6 niveaux. Plus longue que le premier épisode.

80%

JOUABILITÉ

Maîtriser la langue est difficile. Un entraînement est nécessaire.

83%

INTERET

L'amélioration par rapport au premier épisode est incontestable, mais insuffisante...

80%

Demande Carte

Elle ne coûte rien et vous offre une réduction sur les jeux sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul

CONSIDER +

100% Minitel

Soluces Tests News

Hot-line

Concours

Tips

Tips Previews

Soluces

Previews

Tips News

Soluces

News

Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips



11 n

L e

à retour

☐ OUI

☐ Je joins m

Nom :

Adresse :

Code postal



ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !



9 bonnes raisons de
s'abonner dès aujourd'hui à

Nintendo®
MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- tous les mois des concours, des cadeaux en couverture : K7 vidéo, livrets de tips, posters, porte-clefs...

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit ~~315~~ au lieu de ~~385~~

Le **seul** magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de **315 F*** au lieu de ~~385 F~~.

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Code postal Ville :

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

SPY

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3

Enfin ! Les premiers jeux Dreamcast font leur apparition dans cette rubrique ! Virtua Fighter 3 est une conversion réussie comme on en verra plus que souvent dans les

mois à venir. Avec l'Arcade Stick, on a vraiment l'impression d'être sur la bome. Les heureux "receleurs" vont pouvoir incarner Dural dans le mode Practice. Show Time !

POUR JOUER AVEC DURAL EN MODE TRAINING

Sur l'écran de Sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur Y + A pour jouer avec Silver Dural, ou X + A pour jouer avec Gold Dural.



C'est en mode Training et sur l'écran de sélection des personnages que se fait la manipulation.

Bien sûr, vous pouvez jouer avec Dural contre Dural. Et Dupond contre Dupont ?



C'est reparti pour une rubrique de l'enfer qui tue. Au cœur de l'hiver, alors que tout le monde est déjà sur les pistes (et que vous devriez être à La Plagne), je suis parti en expédition dans la jungle urbaine pour vous ramener les meilleures astuces du moment ; rien que pour vous. Sympa le Switchounet, hein ? Wipeout, Top Gear Overdrive, Star Wars Rogue Squadron, Turok 2... voilà qui comblera les joueurs sur N64. Et pour les petits privilégiés qui possèdent la machine (illégalement) avant tout le monde, il y a aussi les premières astuces Dreamcast (Virtua Fighter 3) ! Quant aux 3 millions de possesseurs de Playstation en France, ils trouveront des astuces pour Spyro, X-Games ProBoarder ou



Apocalypse et bien d'autres encore...

Bref, comme d'habitude, vous trouverez de vraies astuces sur les bons gros jeux, comme vous aimez !

N'oubliez pas que je suis toujours à mon poste pour la Hot-Line, sur le Minitel uniquement sur le Minitel (3615 TCPLUS, 2,23 F/min), tous les mercredis de 14 heures à 18 heures. Vous aurez vos réponses en une dizaine de minutes (tout dépend de la demande), et tous les jours, avec un délai maximum de 24 heures. Sur le 3615 TCPLUS, vous trouverez aussi une grosse banque d'astuces et de soluces, alors n'hésitez pas à me rejoindre, et si vous n'avez pas le Minitel foncez en chercher un chez France Télécom. Bonne glisse et au mois prochain.

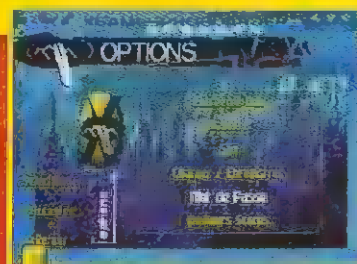
Switchoun, ze crazy boarder

PLAYSTATION

X-GAMES PROBOARDER

La simulation de snowboard la plus réaliste qui soit... En attendant d'aller à la montagne, je vous dévoile les codes qui vont vous permettre

de jouer avec Ollie, et sur neuf descentes. Have fun ! Les deux codes qui suivent s'effectuent dans les mot de passe à l'intérieur des Options.



C'est ici qu'il faut entrer les codes :

POUR JOUER AVEC OLLIE B

Triangle, Croix, Carré, Croix, Triangle, Rond.

POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS

Croix, Rond, Croix, Triangle, Triangle, Carré.



Et voilà, tous les parcours sont disponibles !

Le circuit Freeride avec Ollie B. ça déchire grave à donf !



D'AUTRES TIPS ? ILS

NINTENDO 64

WIPEOUT 64

Eurêka ! Après de longues recherches dans mon laboratoire, j'ai enfin trouvé les astuces de WipeOut 64 !

Tous ceux qui ne sont pas parvenus à bout des différents challenges seront contents

d'apprendre que des armes, de l'énergie et du temps vont pouvoir être obtenus à l'infini pendant la course. Avec en prime, tous les vaisseaux, la course cachée Velocitar ainsi que la technologie Cyclone qui permet d'avoir des tirs plus puissants.

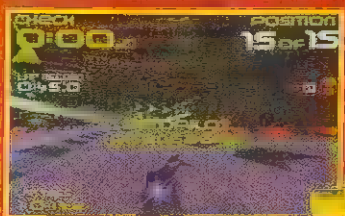


Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant le jeu sans Pause et en maintenant les boutons L, R et Z. Toutes les directions s'effectuent avec les boutons camera (les jaunes).

POUR AVOIR LES ARMES INFINIES

Deux fois Bas, Gauche, deux fois Gauche, deux fois Droite, Haut.

Une fois le code activé, lorsque vous utilisez une arme, une autre apparaît. Voilà qui devrait faire ménage.



C'est réussi, vous verrez l'écran flasher en vert.



POUR AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Une fois indestructible, il est plus facile de finir des courses en niveau "Rapier".

POUR AVOIR LE TEMPS INFINI

Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas.



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent à partir du menu principal en maintenant les boutons L et R.

POUR AVOIR LE CIRCUIT VELOCITAR

Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche.



Et voilà, le niveau le plus speed et le plus dur est enfin disponible !

POUR ACCÉDER À LA TECHNOLOGIE "CYCLONE"

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut.

POUR AVOIR LE BIRANHA ?

Quatre fois Bas, Droite, Haut, Gauche.



J'ai sûr que beaucoup d'entre vous l'attendent depuis longtemps !

NINTENDO 64

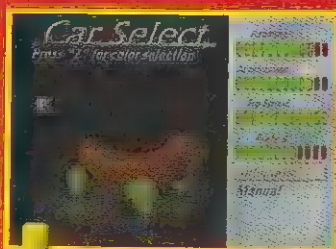
TOP GEAR OVERDRIVE

La suite de Top Gear Rally est plutôt réussie : graphismes fins, animation fluide et rapide, le tout servi par une bonne jouabilité... Comme dans la plupart des jeux de ce genre, on débloque des véhicules secrets à la fin des

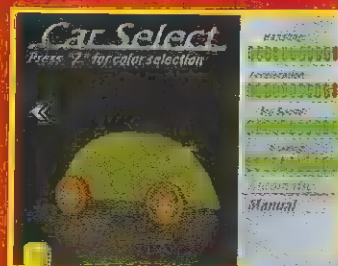
saisons. Voici un code pour les conducteurs du dimanche qui permet de posséder toutes les voitures et un autre pour sélectionner les différents Championnats.



Les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal à l'aide du bouton Z. Si c'est réussi, un smiley apparaît.



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.



Les deux dernières voitures sont le logo Nintendo et la voiture Tacos.



Quelques manipulations et le sixième Championnat est à vous !

POUR AVOIR LES VOITURES BONUS

Imaginez que les menus de l'écran principal soient numérotés 1 à 4 :

1. Championship, 2. Versus, 3. Set-Up, 4. Credits.

Pour chaque numéro, vous devrez appuyer une fois sur Z sur le menu correspondant. Exemple : 1 1 4 :

Championship 1 Set-Up 1 Credits 1. C'est simple, non ?

Voici donc les numéros :

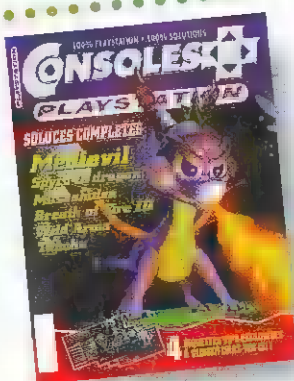


1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975

HORS SERIE N°12

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

TOMB RAIDER III CRASH BANDICOOT 3 L'EXODE D'ABE

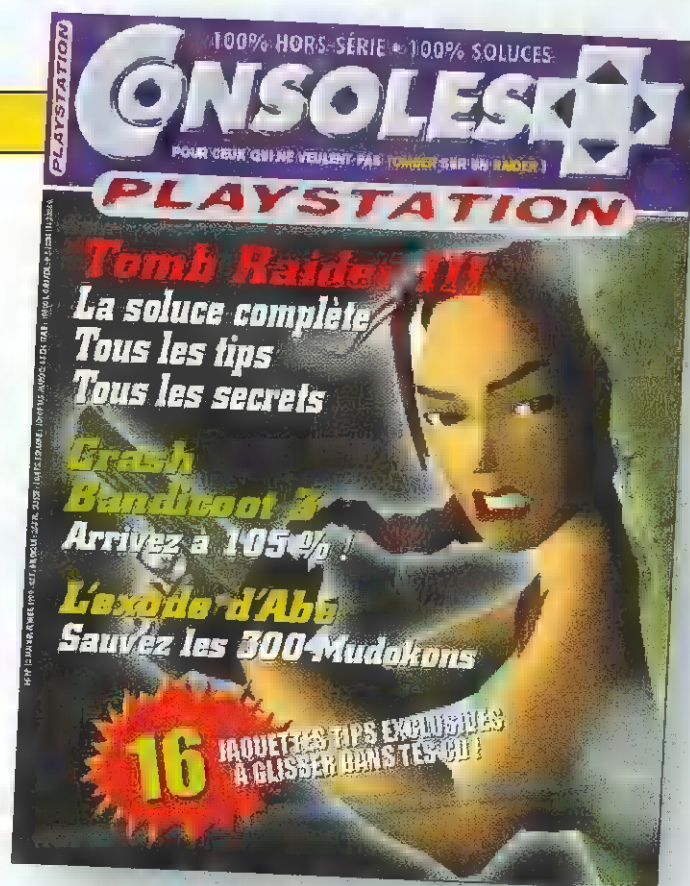


HORS SERIE N°11

- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX

- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

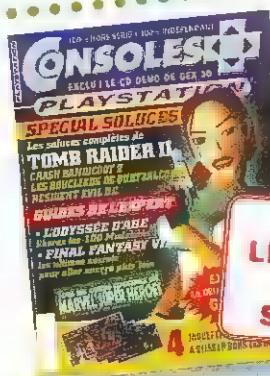


HORS SERIE N°10

- ALUNDRA
- PARASITE EVE
- TIME CRISIS
- RIVEN

LES COUPS SPÉCIAUX

- TEKKEN 3
- DEAD OR ALIVE



ATTENTION
LES HORS-SÉRIE
N°7, 8 ET 9
SONT ÉPUISÉS



HORS SERIE N°5

- LITTLE BIG ADVENTURE
- LEGACY OF KAIN
- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
- SOUL EDGE
- FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F/mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS10 / 450014	50 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Co-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____
Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom

Date de Naissance

Adresse

Code Postal Ville

Signature : _____

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÈGLEMENT

NINTENDO 64

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

Bon nombre de "petits braquets" (pas vrai Niiico ?) attendent les codes pour être invulnérable ou posséder toutes les armes.

Pas d'inquiétude, le "Master Code" leur permettra d'activer toutes les astuces d'un coup, et il est là juste en bas...

POUR AVOIR TOUS LES AVANTAGES

Inscrivez dans le menu "Enter Cheat" accessible à partir du menu principal ou de la pause :

BWAREOBLIVIONISATHAND

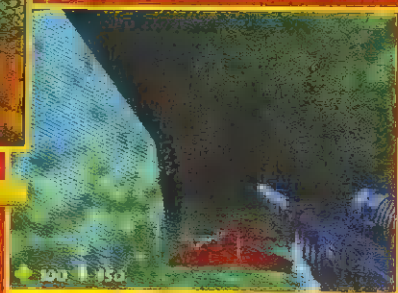
C'est là que le mot magique doit être validé.



Tous les codes sont disponibles, c'est la folie !



Après ça, si vous n'arrivez pas à casser du méchant, on ne peut plus rien pour vous.



POUR VOIR DÉFILER LE STAFF DU JEU

Inscrivez : ONLYTHEBEST

NINTENDO 64

SOUTH PARK

South Park est le dessin animé provocateur du moment. Du coup on a droit au jeu... Pas bête, hein ? Vu que c'est Iguana s'y est collé, on trouve une tonne de tips, comme dans beaucoup de leurs productions

(Turok 2, NBA JAM, etc.). Tous les persos vont être accessibles, mais vous pourrez aussi user d'un armement délirant et de bien d'autres choses.

Tous les codes qui suivent s'effectuent dans le menu "Enter Cheat". Vous pouvez ensuite les activer à partir du menu principal ou de la Pause.



POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES EN MODE MULTIJOUEUR

Inscrivez : OMGTKKYB

Ce code donne accès à tous les persos déjantés du dessin animé !



Le tip est confirmé.



sont tous là, même le "petit gars" Roswell, caché sur photo.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Inscrivez : FATKNACKER

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES

Inscrivez : FATTERKNACKER

POUR AVOIR LES "GROSSES TÊTES"

Inscrivez : MEGANOGGIN

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Inscrivez : ASSMAN

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Inscrivez : THEEARTHMOVED



Commencez une partie. Après avoir choisi votre perso, vous pourrez sélectionner niveau.

POUR AVOIR UN MODE EN NOIR ET BLANC

Inscrivez : PLANEARIUM

POUR VOIR LE STAFF DU JEU

Inscrivez : SCREWYOUGUYS

Une fois les mots passe-entres, faites un tour dans le menu "Cheats" et choisissez selon votre envie.

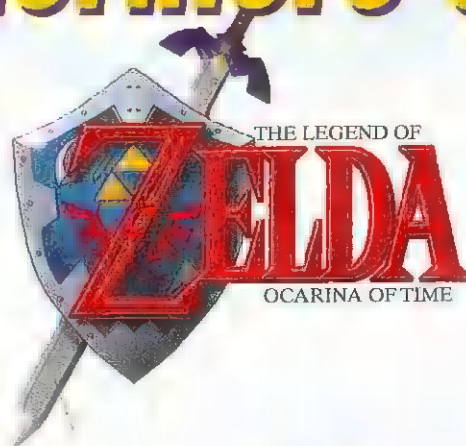


Invincible, tous les persos, toutes les armes à l'infini... Les parties à plusieurs n'ont plus vraiment d'intérêt, mais, tout seul, c'est une autre histoire...

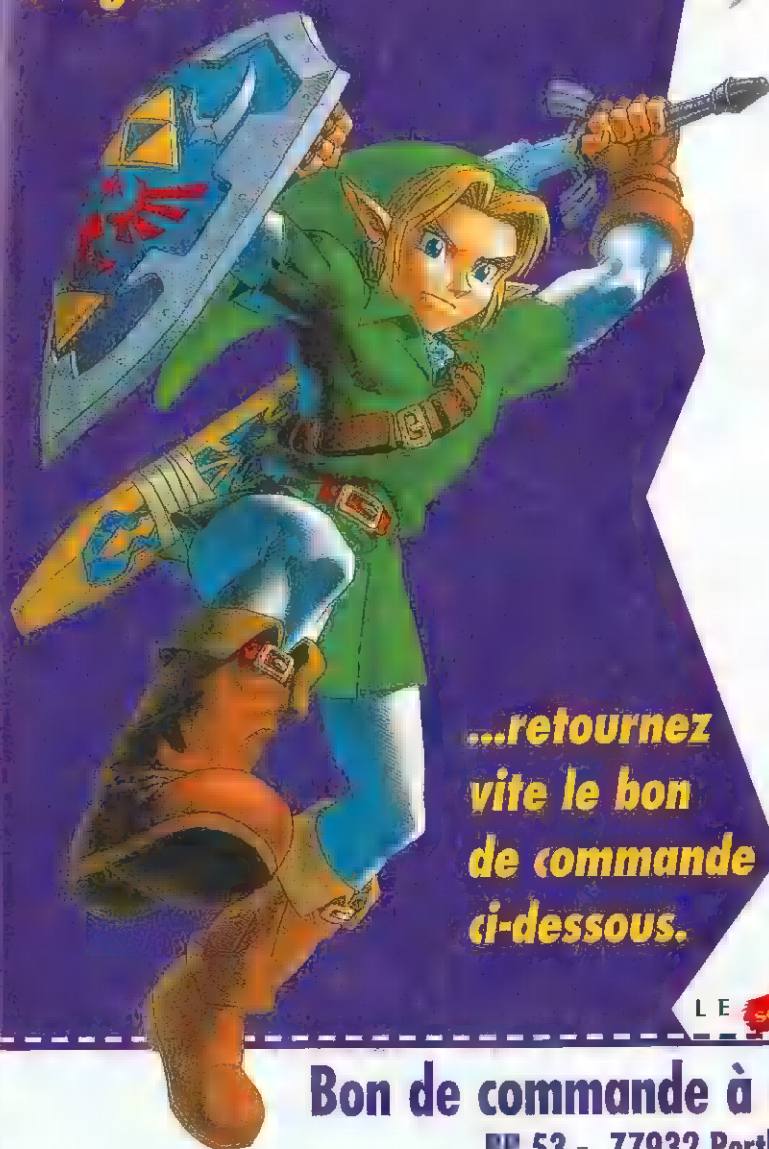


C'est votre dernière chance !

**Vous n'avez pas encore
la soluce complète de
Zelda parue dans le
Hors série de Nintendo
magazine...**



**LA
soluce
complète**



**...retournez
vite le bon
de commande
ci-dessous.**



LE **seul** MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Bon de commande à retourner à Nintendo magazine

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Quantité	Montant
HS1 /552001	65 F		

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Nintendo magazine

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Signature :

Nom Prénom

Date de naissance

Adresse

Code Postal _____ Ville

Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement. *frais de port inclus
Offre valable jusqu'au 31 MARS 99 et dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION

APOCALYPSE

Vous retrouverez Bruce Willis, dans un jeu dont le principe ressemble beaucoup à celui de One. Moi je préfère l'original, d'autres membres de la rédac préfèrent

celui-ci. Chacun ses goûts. En attendant, ceux qui ont trouvé la difficulté rebutante seront ravis d'apprendre que des codes fonctionnent.



Les codes suivants s'effectuent pendant la Pause en maintenant L1.

Les ennemis passent un sale quart d'heure.

POUR CHOISIR SON CHECK POINT

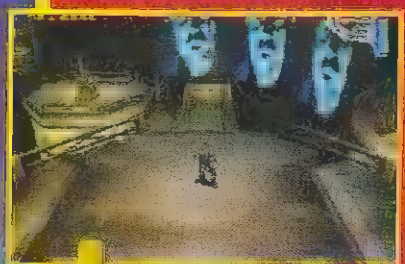
Carre, Rond, Croix, relâchez L1.



Ce code permet de se balader un peu partout dans le niveau.

POUR AVOIR DES VIES INFINIES

Triangle, Rond, Croix, Carre.



"INF" apparaît, remplaçant le nombre des vies en haut à gauche.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Triangle, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, L1.



Quittez la partie, un menu de choix de niveau est accessible à partir du menu principal.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Carre, Rond, Haut, Bas, Croix, Carre.

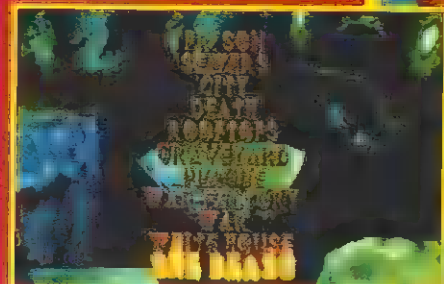


POUR ETRE INVINCIBLE

Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Haut, Droite, Bas.



Les gros bourrins ont beau frapper, vous ne sentez rien.



PLAYSTATION

KNOCK OUT KINGS (PAL)

Les jeux de boxe se faisaient rares. Heureusement, on a eu droit à Victory Boxing et KO Kings. Ce dernier est sûrement le plus réaliste des deux. J'ai en ma possession

une petite astuce qui n'est pas vraiment réaliste, mais qui permet de jouer avec... un ours. Et ce n'est pas tout, il y en a aussi une pour avoir la grosse tête !



Les deux astuces qui suivent s'effectuent à partir de l'écran principal.

POUR JOUER AVEC "BEAR"

Droite + Carre, Droite + Triangle, Droite + Rond, Droite + Croix, chaque manipulation, vous devez entendre un son. Les touches doivent être appuyées en rythme.



L'ours est surtout très résistant.

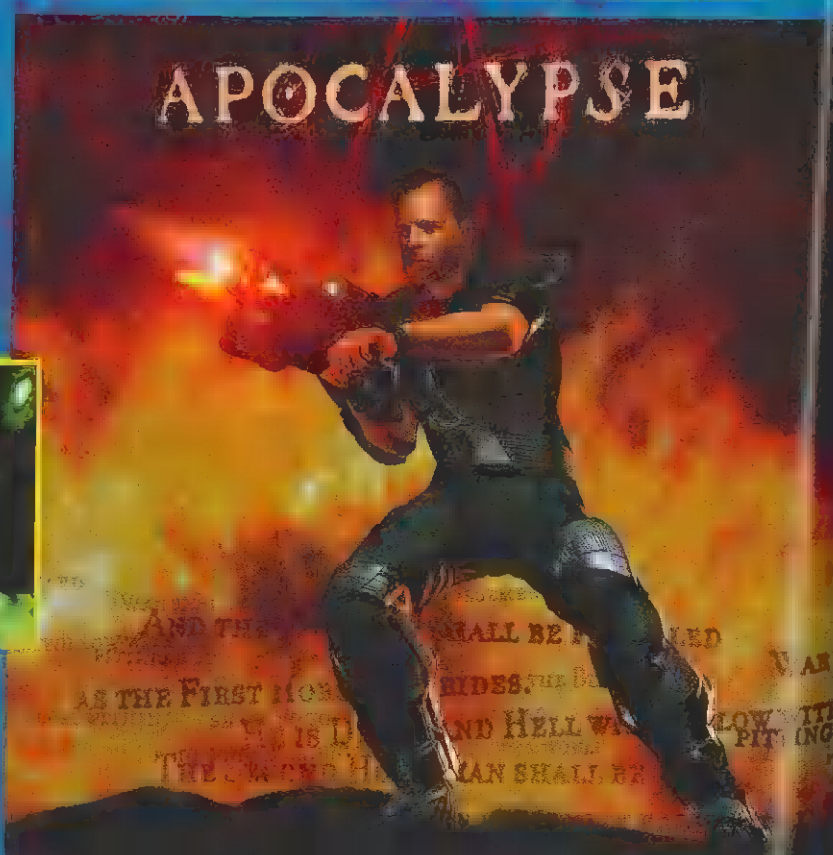
Seuls les boxeurs normaux bénéficient de l'ours à déjà tête bien assez grosse comme ça.

POUR AVOIR UN MODE "GROSSE TETE"

Gauche + Rond, Gauche + Triangle, Gauche + Carre, Gauche + Croix.



APOCALYPSE





L'ATEI de Londres

Du 26 au 28 janvier 1999, Londres ■ accueilli le grand salon européen de l'arcade, l'ATEI. Les éditeurs n'ont pas manqué le rendez-vous et

ils étaient venus avec des nouveautés plein les poches. Les tirelires vont souffrir, car il y en aura pour tous les goûts.

Gia

ZOMBIE ZONE

La carte Naomi de Sega (compatible Dreamcast) commence à décoller. *Zombie Zone* est un beat'em all à la *Spike Out*, mais dans l'univers de *House of the Dead*. Les trois héros, au choix, tirent avec des armes à feu sur des zombies et des vampires à grand renfort de giclées de sang. Un système de lock ingénieux vise automatiquement les monstres. La maniabilité est simple et instinctive, avec des boutons de coup et de garde. Même s'il n'est pas aussi fun que *Spike Out*, *Zombie Zone* se démarque par des graphismes léchés et fouillés. Les décors sombres devraient plaire à tous les amateurs de gore.



SEGA

L.A. MACHINEGUNS

Voici le nouveau gun shoot de Sega, avec des grosses mitrailleuses et plein de robots à dégommer. En fait, il s'agit de la suite de *Gunblade*. Tout droit sorti des laboratoires de l'AM3, ce jeu vous plonge cette fois-ci en plein Los Angeles, mais toujours dans des décors en 3D. Vous éviterez bien sûr de shooter les innocents même si cela ne vous enlève que quelques points. Les mitrailleuses posées sur le socle de la borne sont lourdes et les maintenir est fatigant. Encore plus bourrin que *Gunblade*, *L.A. Machineguns* est beau, pêchu, mais finalement, on s'ennuie. Pour se défouler.

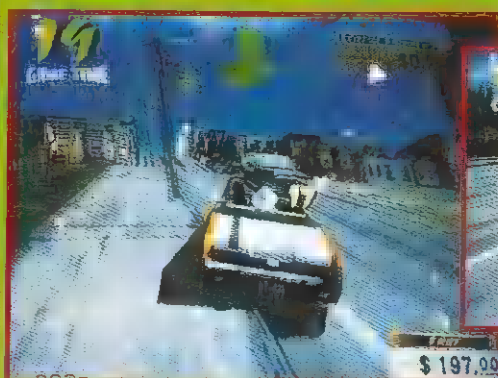


SEGA

TAXI

SEGA

Taxi s'approche de l'esprit d'*Harley Davidson* et de *Courier Crisis*. Au volant d'un taxi en folie, votre but est de gagner le plus de sous possible. Pour cela, vous devez embarquer les badauds qui vous interpellent sur la route pour les déposer à la destination demandée. Plus vous serez rapide, plus les recettes seront conséquentes. Mais gaffe, si vous conduisez comme un fou, des pénalités s'ensuivent, et vous gagnez moins d'argent. Le jeu est très fun, surtout dans les ruelles tortueuses. Quand on a compris le principe, on peut rester longtemps accroché à la borne. Une très bonne expérience signée Sega !



MAGICAL TRUCK ADVENTURE

Depuis un certain temps, les jeux ouvertement débiles sévissent dans les salles d'arcade. Dans *Magical Truck Adventure*, vous êtes aux commandes d'un lorry (un wagon à pompe à bras). Pour avancer, il faut pomper comme un shadok. Le plus intéressant est bien sûr le jeu à deux. Quand un des joueurs appuie sur sa pédale, le véhicule penche de son côté. Pour sauter, les deux joueurs doivent appuyer en même temps. La coordination et la coopération sont primordiales. Sur votre trajet, tout un tas d'obstacles fonceront sur vous ! Apprenez donc à les éviter. Le jeu est très physique, mais dans l'ensemble assez facile. Les graphismes sont réalisés dans un style plutôt gentillet, avec des couleurs qui pètent. Retenez surtout que ceux qui jouent comme ceux qui regardent s'amuseront comme des fous.



SEGA



KONAMI

DANCE STAGE

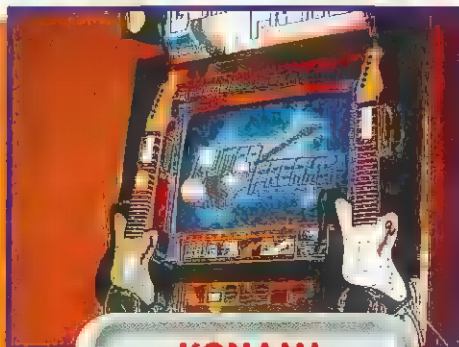
Konami se spécialise dans les jeux de musique.

Dance Stage est LA simulation de danse à la mode au Japon (voir rubrique Japon pour plus d'informations). Quand s'affichent les flèches, il faut poser son pied au bon endroit et au bon moment. Le sol est composé de quatre flèches, et il est possible de jouer à deux. Le rythme dans la peau, la fièvre dans les hanches, ça risque de chauffer. Peut-être vous découvrirez-vous une nouvelle vocation... En mode Hard, le défilement des pas de danse est hallucinant et Konami nous a fait sur le salon une démonstration aussi instructive qu'impressionnante. En France, la borne devrait arriver bientôt. Alors guettez sa sortie !



GUITAR FREAK

Tout y passe ! Après les DJ et la Dance, voilà la première simulation de guitare en arcade ! La borne est imposante, avec ses deux guitares et ses enceintes énormes. Le principe est sensiblement le même que dans Beatmania. Trois touches (Red, Green et Blue) sont incrustées dans le manche de la guitare. Vous appuyez sur R, G ou B, et vous grattez dans le même temps le bouton situé sur la caisse, au niveau des cordes, pour produire le son. Ensuite, il suffit d'aligner les bonnes combinaisons selon les instructions de l'écran. Parfois, il faudra même lever la guitare pour faire comme les Américains. Bref, Guitar Freak est un excellent jeu, qui plaira à tous les fondus de musique. En fait, il est plus simple et plus original que Beatmania. Les musiques y sont beaucoup plus rock et moins cacophoniques. A quand une simulation de tyroliennes ou d'homme-orchestre ?



KONAMI

TERABURST

KONAMI

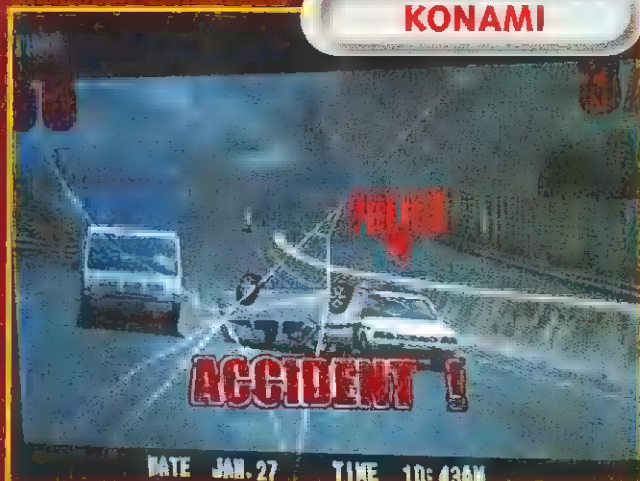
Les gun shoots fonctionnent très bien en arcade. Après Hot Knight, voilà Teraburst dont la grande originalité est la taille des guns. Ce sont d'énormes mitrailleuses, à faire pleurer Rambo de jalousie. A part ça, le jeu est très classique, avec des monstres à dégommer et des boss géants. La précision est satisfaisante malgré la taille des guns, et le système de lock s'effectue avec un deuxième bouton à l'avant du gun. On regrette la difficulté très élevée de certains boss. Le poids des mitrailleuses fatigue rapidement les bras, reposez-vous bien entre chaque mission.



THRILL DRIVE

Thrill Drive est complètement immoral. Vous foncez à toute allure dans des rues au volant de bolides divers. Le but est bien sûr de finir premier. Le jeu vous encourage à provoquer des accidents avec les concurrents, mais quand vous subissez des dommages, c'est votre porte-monnaie qui trinque. Le moteur ressemble beaucoup à celui de Racing Jam, les voitures aussi, mais on ne se prend pas la tête en jouant les fous du volant. Les bruitages et les digits vous feront rire. Toutefois, Thrill Drive est nettement moins fun que Racing Jam.

KONAMI



L'ATEL de Londres

ATARI/MIDWAY

ROAD BURNERS

Road Burners était présenté pour la première fois, développé à 75 % pour l'instant. Le résultat semble assez convaincant, car l'accent a été mis sur une maniabilité immédiate. Les courses se déroulent en pleine ville, la vitesse est honorable, et la maniabilité assez convaincante. La moto est articulée au niveau du guidon et de l'inclinaison. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément. Le résultat laisse espérer un excellent jeu de motos dans sa version finale. A suivre...

ATARI/MIDWAY



HYDRO THUNDER

Avec California Speed et Cruisin' USA, Midway nous avait habitués à des jeux de course sans intérêt.

Hydro Thunder a donc été une grosse surprise. C'est un jeu de course de hors-bords brillant. À côté du volant se trouve un levier de vitesse horizontal, qui règle la vitesse, et un bouton sert à déclencher le turbo quand le niveau de carburant le permet. Le jeu est très dynamique. Les courses sont endiablées, avec des tremplins à sauter, et une vitesse bien étudiée. La prise en main est rapide, ce qui permet un plaisir de jeu immédiat. Enfin, l'effet de l'eau est bluffant. Midway prépare là une véritable bombe. De plus, les circuits et les bateaux disponibles sont nombreux. Bref, Hydro Thunder devrait réconcilier les joueurs avec Midway.



WAR

ATARI/MIDWAY

Les Doom-like entrent discrètement dans le monde de l'arcade. Après un Quake plutôt raté, c'est War qui est chargé de prendre le relai. En fait, deux vues sont disponibles : une vue Doom-like, l'ancienne, et une avec le perso vu de dos, à la Time to Kill. On peut jouer en coopération avec d'autres joueurs humains. La borne est composée d'un joystick pour la main droite (pour regarder là où on tire) et de flèches directionnelles pour la main gauche (pour se déplacer). Le maniement est assez déroutant, surtout pour les gauchers. Malheureusement, on a du mal à s'y coller. Le jeu n'est pas passionnant, avec son aspect bourrin et ses couleurs criardes. Encore un essai décevant.



500 GP FIM

Le nouveau jeu de motos de Namco a de quoi en mettre plein la vue. Il bénéficie de la licence des marques leaders comme Suzuki, Yamaha et Honda. Pour une fois, l'accent a été mis sur la simulation. Dans un jeu d'arcade, il fallait oser. La moto n'est articulée qu'au niveau de l'inclinaison, et les circuits se passent un peu comme pour la F1 : pas de dérapages contrôlés, mais des freinages au dernier moment et des accélérations étudiées. Malgré de jolis décors, le choix de la simulation rend 500 GP peu attrayant, et nettement moins fun que Manx TT.



NAMCO



BAT

B

immédiat
un peu
s'initier s
porte-mo
très agré
défaut
juste un p
de circu
retour de
empêche
ce titre te

RAY

L

l'attenda
Raycrisis
propose
visuels
Avec des
dans tous
vertical a
qui avaien
comme le
moins dif
de 40 ma
lesquels
niveaux, c

BUS

L

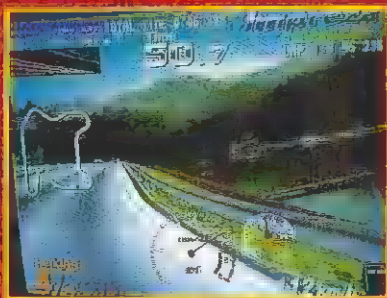
station
dans les s
d'arcade
Surfant s
s jeux
Bust a Mo
Groove
té ada
Le princip
simplifié
boutons
et Droite
bouton de
correspon
habitués d
mêmes, il
Bust a Mo
dans ce s
À quand u

GAELCO

BATTLE GEAR

TAITO

Battle Gear est la suite de Side By Side. On retrouve l'esprit du premier épisode, à savoir des courses avec des voitures japonaises, dans des décors nippons et avec une maniabilité immédiate. Le premier circuit est un peu trop tortueux pour s'initier sans flipper pour son porte-monnaie, mais la conduite très agréable rattrape ce petit défaut. Ce nouvel épisode est juste un peu plus beau, avec plus de circuits, mais l'absence de retour de force dans le volant empêche de vraiment apprécier ce titre techniquement correct.



ROLLING XTREME

Gaelco nous avait déjà surpris avec une simulation de scooters, Radical Bikers. Cette fois-ci, il nous embarque en street-luge. Une fois saisi le levier articulé horizontalement et muni de quatre boulons, vous vous retrouvez aux commandes de ces glisseurs de l'extrême. On peut freiner avec les pieds, et pour tourner, il suffit de freiner d'un seul côté. Pendant le parcours, on peut aussi mettre des gros coups à ses adversaires, comme dans Road Rash. Le principe est très amusant, et techniquement, Rolling Xtreme tient la route.



RAYCRISIS

TAITO

La suite de Raystorm était au salon ! Les fans de shoot l'attendaient avec impatience. Raycrisis ne déçoit pas, et propose encore plus d'effets visuels que le premier volet. Avec des rotations de caméra dans tous les sens, ce shoot vertical a gardé les ingrédients qui avaient fait son succès, comme le lock. Le jeu est bien moins difficile que le premier Raystorm. Au départ, on choisit entre plus de 40 maps différentes. Ce sont des combinaisons de chemins par lesquels vous passez, ce qui permet de voir un grand nombre de niveaux, et d'allonger considérablement la durée de vie.



BUST A MOVE

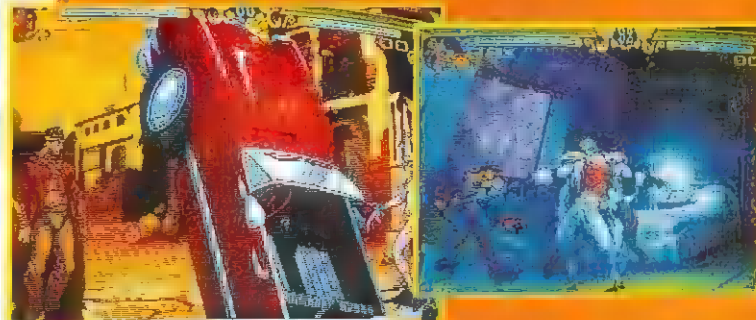
ATLUS

Le célèbre jeu d'Enix sur Playstation arrive enfin dans les salles d'arcade. Surfant sur la vague des jeux de musique, Bust a Move (Bust a Groove en français) a été adapté par Atlus. Le principe a été simplifié. Il reste les boutons Haut, Gauche et Droite, avec un bouton de rythme à presser tous les quatre temps. La flèche Bas correspond à la pédale. Les petits changements déroutent les habitués de la version Playstation. A part cela, les musiques restent les mêmes, il y a juste quelques personnages inédits en plus. Bust a Move en arcade est une adaptation réussie. Les conversions dans ce sens sont plutôt rares. A quand un Parappa dans les salles ?



JOJO VENTURE

Le nouveau jeu de baston de Capcom reprend les aventures de Jojo, célèbre héros de manga. Le titre reprend le principe des "fantômes" qui apparaissent à volonté. Ici, ces doubles se nomment "Stand". Quand ils sont à l'écran les coups changent, et surtout, on peut combiner ses attaques avec son fantôme. Ce qui donne une certaine finesse aux combats, et renouvelle légèrement le genre. Les graphismes sont colorés et énergiques. Le principe est un peu compliqué à comprendre au début, mais il pourrait bien être le premier épisode d'une longue série à la Capcom. Mais, comme pour le manga, les avis sur ce jeu de baston 2D seront très partagés.



CAPCOM

Les inventions de l'oncle Hourkh, c'est comme les jeux vidéo finalement : il en sort une par jour ! Seulement voilà, l'oncle Hourkh est tombé gravement malade... Je crois qu'il n'a pas supporté le froid glacial de l'hiver. Le seul moyen de le remettre sur pied est d'aller chercher une griffe de dragon, de la moudre et de lui en donner trois fois par jour pendant une semaine. Le problème, c'est que les griffes de dragon sont justement accrochées aux pieds des dragons ! Ce n'est donc pas gagné. Tiens bon, mon oncle, on va te sortir de là !

Bomboy, King's Quest ■

VAINQUEUR DU MOIS

Le gagnant du mois est... une gagnante ! Séverine Maréchal, qui habite Montesson dans les Yvelines, a tout compris de la vie ! Et elle ■ parfaitement cerné le caractère des testeurs de la rédaction : AHL ■ Pong, Spy ■ Kroland, Gia et ses zombies gores et, enfin, l'Innocent Panda et ses filles dévêtues. Bien vu ! Sans oublier sa parodie de Tomb Raider : Melun Raider, il fallait le faire ! ■ bien voilà, Séverine, tu gagnes un abonnement gratos à Consoles+, et ça, c'est du sérieux ! Bisous, ■ encore...



BURNOS'S FAN

Q Mathieu est un fan de l'inspecteur Burnos, dont les aventures ont été récemment publiées dans Consoles+. Il a besoin de nous : "L'heure est grave : j'ai manqué le Consoles+ 83 ! Je n'ai pas pu lire le test de Tomb Raider III ni la 2^e partie des aventures du détective Switch Burnos. Comment puis-je me les procurer ?".

R Pas de problème, l'ami... Bomboy veille ! Ta question va me permettre de répondre à nombre de lecteurs et lectrices (envoyez vos photos). Comment commander un ancien numéro de Consoles+ ? C'est très simple. Il suffit d'envoyer un chèque libellé à Consoles+ à l'adresse suivante : Consoles+/Anciens numéros - BP 53 - 77932 Perthes Cedex.



Il faut ajouter 15 francs de frais de port au prix du magazine. Le numéro 83 de Consoles+ te reviendra donc à 48 francs (33 + 15). Attention, il faut compter environ 6 semaines entre le moment où le chèque est encaissé et celui où tu recevras ton numéro. Mais quand on est fan de Burnos, le temps n'a pas d'importance...

GREG L'A GREG

Q Fidèle lecteur de Consoles+ depuis trois ans, Greg appelle au secours : "Existe-t-il un guide spécial pour Alundra, car je suis coincé !".

R Salut Greg. Ta question se rapproche de celle du précédent lecteur. Comme tu le sais, Consoles+ propose plusieurs fois par an des hors-séries consacrés aux solutions de jeux. Nous avons publié la solution complète de Alundra dans le hors-série n° 10. Dans les 35 pages de cette solution, tu trouveras le moyen de te débloquent... Tu peux commander ce numéro à l'adresse indiquée dans la lettre précédente. Le prix est de 50 francs (frais de port compris).

LEMASSON SE RAMASSE

Q Pierre Lemasson en a marre de voir la tronche de Spy sur toutes les pages de Consoles+. Voici ce qu'il nous dit : "Spy apparaît à tous les tests, je m'en lasse ! J'adore le Panda, c'est sûrement le plus intelligent de toute l'équipe, avec le boss. J'ai aussi quelques questions : 1/ J'aimerais bien que votre magazine publie le top 50 des ventes de jeux vidéo du mois précédent, pendant toute l'année. 2/ Quel est le meilleur jeu de l'année (selon vous) sur Playstation et sur Nintendo 64. 3/ Les tests de jeux vidéo, c'est bien, mais j'aimerais bien que vous testiez des accessoires, des Shot Gun, des manettes, des volants...".

R Salut Pierre ! Tu ne serais pas un peu ramassé mon ami ? Si une chose est certaine, c'est bien que Spy apparaît moins souvent que le Panda ! A mon avis, tu as du boire autre chose que de l'eau fraîche en lisant les derniers numéros de Consoles+ ! Panda est, avec l'adorable Gia, celui qu'on voit le plus souvent.

1/ Au cas remarque trois num lecteurs, 5 meilleurs 5 plus ma attendus effectués mêmes. faire un T pourquoi 2/ Sur Nin très facile de Zelda. Playstation beaucoup Turismo (Gear qui 3/ Là non Consoles attention News pré accessoir guns, car vidéo... ri testeurs c

JOHN IZ HE

Q Je n'ai pas pu lire les questions sur Zelda utilis

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR L 3615 TCPLUS

Ram Pak ? 2/ Je voudrais savoir pourquoi, quand on joue à quatre à GoldenEye avec des amis, on ne peut pas utiliser tous les stades. 3/ Est-ce que Starcraft sera jouable à plusieurs en simultané ? 4/ Comment devient-on testeur de jeux vidéo ou développeur ?

R Salut J-M. 1/ Zelda n'est pas compatible avec le Ram Pak et n'est donc pas jouable en haute-résolution. 2/ Sans être un spécialiste de GoldenEye, je crois qu'il est effectivement impossible de jouer en mode Multijoueur dans tous les niveaux. Désolé, mais vous ne pourrez pas jouer à quatre dans la jungle... Par contre, en obtenant des tips dans le mode Solo, tu peux les utiliser ensuite en Multijoueur (gros têtes, paintball, turbo). 3/ Difficile de dire si Starcraft sera jouable à quatre sur N64. Une chose est certaine, on pourra y jouer au moins à deux. 4/ Aïe ! aïe ! aïe ! Cette question revient souvent et il n'est pas facile d'y répondre. Tout le monde peut devenir testeur de jeu vidéo, il suffit d'être passionné, de savoir rédiger un texte et d'être très gentil avec le rédacteur en chef. Sérieusement, il n'existe pas de formule magique ni de formation pour devenir testeur. Le plus simple est d'envoyer un CV dans les rédactions, de croiser les doigts très fort, de prier assidûment et d'attendre la réponse... Pour devenir développeur, il faut se former à l'un des métiers du jeu vidéo : programmeur, graphiste, animateur, scénariste, musicien... Bonnes études !

JOHN MICHAEL IZ HERE

Q Jean-Michaël possède une Nintendo 64 et aimerait avoir une réponse aux questions suivantes : "1/ Est-ce que Zelda utilisera les capacités du

LUI PAS CONTENT

Q Un lecteur anonyme nous envoie une lettre concernant la note attribuée à Zelda sur Nintendo 64. Voici un extrait, assez long, de ce



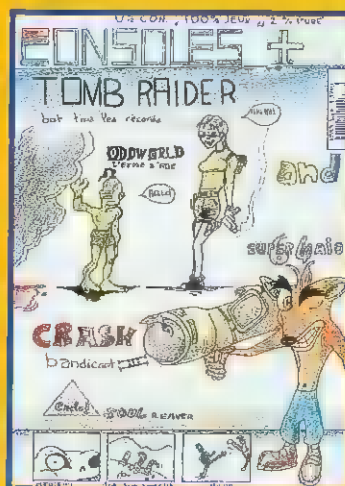
RENAUD DELMAINE, 97 LE TAMPON (LA RÉUNION). HALF LIFE ET ZELDA, LES DEUX MEILLEURS JEUX DU MOMENT, SUR PC ET N64.



FAN DE RPG
(RÉGLÉ POUR GAGNER).



COCHON !



CE JEUNE LECTEUR DE 12 ANS
A UN SACRÉ COUP DE CRAYON !



JEU DE MOTS MINABLE INTERDIT !

MATTHIAS MEPRETTE, VANNES.

LOUISE LARNAC, 44 LE PELLERIN.

qu'il nous en dit : "Je vous écris pour exprimer un certain mécontentement au sujet de la note attribuée à Zelda, c'est-à-dire 100 %, annonçant qu'il est le meilleur jeu du siècle. Il m'est très difficile de croire que c'est le meilleur jeu d'aventure toutes consoles confondues, car lorsque l'on note un jeu 100 %, c'est qu'il est parfait. Or ce n'est pas le cas du tout ! Vous notez la présentation de Zelda plus de 90 % en disant qu'elle est magnifique alors qu'elle est tout à fait banale (Zelda sur un cheval). D'un point de vue graphique, il est clair que Zelda est très beau (je l'ai vu) mais la 3D n'est pas parfaite. Pour moi, la note n'est pas justifiée. Ce n'est pas parce que Nintendo a réalisé un petit bijou que l'on doit le nommer jeu du siècle. Par exemple, lorsque Final Fantasy VIII sortira, il est clair qu'il sera aussi beau que Zelda, que sa durée de vie sera nettement plus importante et que son système de

au coup de gueule de notre inconnu, il faut éclaircir plusieurs points : la note d'intérêt n'est pas la moyenne des notes (graphismes, musique, bruitages et autres paramètres). Il ne faut pas confondre non plus la présentation d'un jeu avec son introduction, c'est totalement différent ! Quand, dans ta lettre, tu dis que la présentation est très banale, je ne suis pas d'accord ! C'est de la 3D temps réel (et non pas de la 3D précalculée comme la plupart du temps sur les consoles 32 bits). Avoue que les détails graphiques sont vraiment chouettes... En ce qui concerne la présentation à proprement parler, elle est très intuitive : on dispose d'une carte, d'un inventaire et de beaucoup d'autres choses très rapidement. Inutile de passer par des dizaines de sous-menus, on va directement à l'essentiel. La 3D n'est pas parfaite, je te

que Final Fantasy VIII est un RPG tout court ! Pour ma part, j'estime que le système de combat de Zelda est bien plus passionnant que celui de la série des Final Fantasy. Au moins, on se bat vraiment, on esquive, on avance, on recule, on se déplace, on bouge quoi ! Dans le cas de FF VIII, on se contentera de choisir sa magie ou d'utiliser une arme et ce sera tout ! D'accord, le résultat devrait être spectaculaire, mais cela n'apportera aucune décharge d'adrénaline... Ne trouves-tu pas aussi très énervant de ne pas voir les ennemis à l'écran ? On tombe dans les scènes de combat sans savoir pourquoi ! Exaspérant ! Impossible de parler de la durée de vie de FF VIII, on ne l'a pas vu et on ne connaît rien du scénario. Dès que tu y auras joué, écris-moi. On comparera nos impressions. Tu es peut-être dans le vrai...

d'abonnement sans le jeu ?
2/ Pourquoi avez-vous noté Zelda 100 % ? Ne peut-on pas faire mieux sur Nintendo 64 ? 3/ Dans la rubrique Japon Previews, pourquoi ne marquez-vous pas les dates de sorties européennes ? 4/ Pensez-vous que la Playstation 2000 sera mieux que la Dreamcast et est-ce qu'elle sera chère ? 5/ Est-ce que la Pocketswtation de Sony sera mieux que le VM de Sega ? 6/ Est-il prévu une Nintendo 2000 ? 7/ J'aimerais savoir si un Tomb Raider IV est prévu.

R Salut Hervé. Tes questions, cela se sent, sont bien celles d'un nouveau lecteur de Consoles+. Je vais donc te répondre gentiment.
1/ Alors, en ce qui concerne ton problème, je te propose de contacter directement le service des abonnements de Consoles+. Tu peux joindre Jean-Jacques au 01-41-86-18-70. En lui expliquant poliment la situation dans laquelle tu te trouves, je suis certain qu'il pourra t'aider.
2/ Les notes données à un jeu sont celles méritées sur le moment, et ne constituent pas une prévision de ce qui sortira sur la console les mois suivants. Les testeurs de Consoles+ ont donc jugé que, jusqu'à présent, Zelda était le meilleur jeu du siècle et qu'il méritait la note de 100 %. Cela dit, on est comme toi : on attend tous qu'il soit détrôné par une flopée de titres tous plus "jeu du siècle" les uns que les autres.
Malheureusement, l'industrie du jeu vidéo reste une... industrie, avec des tas de jeux standard, produits à la chaîne.
3/ Tout simplement parce qu'il est impossible de le savoir ! Les distributeurs d'un jeu japonais ne sont pas forcément les mêmes que ceux d'un jeu américain ou français. Il arrive souvent que des jeux japonais ne sortent jamais en version américaine ou française.
4/ Difficile d'avoir la moindre information sur la prochaine Playstation, mais on peut comparer l'évolution des nouvelles consoles à celle des ordinateurs PC. Imagine que tu achètes un PC au mois de janvier, tu peux être certain que le PC qui sortira huit mois plus

LE PRIX D'EDDY KACE

Attention les mecs, les filles débarquent, et elles ont de l'imagination ! Prenons le cas d'une certaine Mélanie Picchio, qui habite Beaurepaire, en Isère : la coquine nous a envoyé une couverture hyper chanmaille, avec un cadeau collé (et non usagé) dessus qui nous a fait bien rigoler... Spy en est devenu tout rouge... Allez comprendre pourquoi ! Mélanie, tu recevras le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe (même par Spy). Bises et +...



magie sera plus performant. Quelle note allez-vous lui donner ?..."

R Salut l'inconnu. Vous êtes nombreux à avoir réagi à la note attribuée à Zelda dans notre numéro de janvier. Il semblerait que noter un jeu 100 % vous pose des problèmes. Avant de répondre

l'accorde, mais c'est la plus réussie à ce jour, toutes consoles confondues (Dreamcast incluse). Pourquoi parler de Final Fantasy VIII ? Le jeu n'est pas encore disponible et personne ne peut juger de la profondeur du scénario. Il faut éviter de comparer les genres différents : Zelda est un RPG-action, alors

ALEX SANS DRAP

Q Alexandra, une jeune lectrice de Consoles+, me pose une seule question : "J'aimerais savoir si Final Fantasy VIII va sortir en version officielle ? Je suis très inquiète, car un de mes amis m'a dit que le jeu ne sortira jamais en version française."

R Ma douce Alexandra, ne t'inquiète pas et fais de beaux rêves... Ton copain s'est planté : Sony France a officiellement annoncé que le jeu Final Fantasy VIII sortira en version officielle entièrement traduite, en automne prochain. Te voilà rassurée, non ? C'est bizarre, mais j'ai l'impression de me répéter sans cesse, moi ! Bisous, et ne prend pas froid...

PRABLANC MAIS PRESQUE

Q Hervé Prablanc, qui nous lit depuis seulement trois mois, me demande : "1/ J'aimerais m'abonner à Consoles+ mais j'ai déjà le jeu Tomb Raider III. Y aurait-il un système

PARIS/ST
6 rue d'Ar
75009
Tél. : 01 53
PARIS/JUSSE
46 rue des Fossés
75005
Tél. : 01 43
JUSSEU/
17 rue de
75005
Tél. : 01 46
PARIS/ST
56 boulevard
75006
JEU EN RESE
Tél. : 01 43
PARIS/VICTO
137 avenue
75113
JEU EN RESE
Tél. : 01 41
VAUGIRA
365 rue de
75015
Tél. : 01 53
CHELLES
Centre Commer
National
Tél. : 01 67
ORGEVA
C. Cical Art
Tél. : 01 39
VERSAILL
16 rue de la
78000 Ver
Tél. : 01 39
VELIZY
37 avenue d
78140 VELIZY V
Tél. : 01 30
CORBEIL
C. Commercial
91813 V
Tél. : 01 60
ANTONY
25 av. de la Divisi
92160 AN
Tél. : 01 46
BOULOGN
60 av. du Général
92100 BOU
Tél. : 01 41
LA DEFENSE
C. Cical les Cha
Rue des Arcades
Tél. : 01 47
AULNAY
C. Cical Par
93606 Aulnay
Tél. : 01 48
PANTIN
63 avenue Jean
93500 PAN
Tél. : 01 48
ST DENIS
C. Cical St Deni
93200 ST
Tél. : 01 42
DRANCY
C. Cical DRANCY
220, rue de Stelm
93700 DRAN
Tél. : 01 43
CHENNEVIER
C. Cical PINCE
94490 ORM
Tél. : 01 45
CRETEIL
5 rue du Génér
94000 CRE
Tél. : 01 49
KREMLIN BIC
30 bis av. de Fonlar
94270 Kremlin Bicêtre
Tél. : 01 43
PONTENAY SOU
C. Cical Val de
94170 Fontenay
Tél. : 01 48
CERGY PONTO
C. Cical Cergy
95000 CERG
Tél. : 01 34
SANNIERS
C. Cical SAN
95110 SAN
Tél. : 01 30
MARSEILLE
C. Cical Gran
13404 MAR
Tél. : 04 91 09
TOULOUSE
14 rue Tempe
31000 TOUL
Tél. : 05 61 21
REIMS (5
44, rue de l'ail
51100 REI
Tél. : 03 26 91
LILLE (51
52 Rue Esque
59000 LIL
Tél. : 03 20 51
COMPIEGNE
37 39 cours G
60200 COMP
Tél. : 03 44 20
LE MANS (5
44, 48 av. du Génér
72000 LE M
Tél. : 02 43 23
ALBERTVILLE
C. Cical GEANT
73200 ALBER
Tél. : 04 39 71
LE HAVRE (5
C. Cical AUCHAN
Mont Gaill
76620 LE HA
Tél. : 02 32 85
AMIENS conso
19 rue des Loc
80000 AMIE
Tél. : 03 22 97
AMIENS PC
1 rue Lamar
80000 AMIE
Tél. : 03 22 80
PONTREUIL (5
12 rue Gaston
86000 Pontre
Tél. : 05 49 50

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75111 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGHARD(15)
365 rue de Valenciennes
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationalité 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ciel Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 709 500

CORREIL (91)
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 655 665

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C. Ciel Les Calvaires Temps
Run des Arcades Est. Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ciel Primor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 44 31 31

ST DENIS (93)
C. Ciel St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ciel DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ciel PINE-VENT N° 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 CRETEIL
(Entrée rue principale - Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. Fontainebleau Nat. 7
94220 Kremlin Bicetre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 90 1 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ciel Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ciel Cergy Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ciel Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ciel Grand Littoral
13404 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue des Capucins
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de la Vierge
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guyotier
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C. Ciel GEFAN CASINO
Z.A. du Clivio
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ciel AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
rue Lamark
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

PONTARRON (86)
12 rue Gaston Flémin
86000 Pontarron
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOUS REPRENDRONS EN MAIN

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 685

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

PRIX DE VENTE DES JEUX
LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
TRUCS ET ASTUCES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE
GRATUIT 128 PAGES

**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET
DES DIZAINES DE
BONS D'ACHATS !**

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avalée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIGES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom Prénom Code Client :
Adresse
Code Postal Ville Tel.

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX	
					<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat
					<input type="checkbox"/> Carte bancaire
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK					Expire le/.....
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F)	CONSOLE 60F		F	Signature : LIVRAISON 24H LIVRAISON 24H
FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F)	CONSOLE 70F		F	
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE 24H (1 à 6 jeux 95F)	CONSOLE 320F		F	
TOTAL A PAYER					

tard sera plus performant ! Dans le monde des consoles, c'est à peu près la même chose : la Dreamcast est sortie en novembre 1998 au Japon, la Playstation 2000 est attendue pour l'année prochaine, et il y a fort à parier que cette console sera au moins aussi performante que la DC. Pourquoi ne pas imaginer la console avec plus de mémoire vidéo, encore plus de Ram, un lecteur de CD-Rom plus rapide, voire un lecteur de DVD-Rom ? Tout est possible ! Voilà pourquoi, à l'heure actuelle, et ne connaissant pas les caractéristiques de la bête, il est impossible de dire si la Playstation 2000 sera plus puissante et plus chère que la Dreamcast. 5/ A mon avis, la Pocketstation sera équivalente à la VM de Sega... c'est-à-dire sans grand intérêt ! Il ne s'agit que de cartes-mémoire avec un écran LCD minable (comparable à ceux des Tamagotchi). 6/ Nintendo, comme tout constructeur de consoles, prépare bien évidemment l'avenir. Ses ingénieurs, comme ceux de Sony, travaillent actuellement sur une nouvelle console. 7/ D'après des sources officielles, il semblerait qu'un nouvel épisode de Tomb Raider soit en préparation...

AUX PIEDS, DIDIER !

Q Didier, fidèle lecteur et meilleur ami de l'homme, me pose quelques questions : "1/ La Dreamcast est-elle une console 64 ou 128 bits ? 2/ Quels jeux seront disponibles à sa sortie en France ? 3/ Combien coûtera-t-elle ? 4/ Quelle sera sa date de sortie en France ?"

R Salut, brave Didier. 1/ La Dreamcast est une console 64 bits, mais son processeur graphique, le PowerVR de seconde génération, est lui un 128 bits. La DC est donc une console 64/128 bits.

2/ Il est difficile de prévoir dès à présent les jeux disponibles avec la console lors de sa sortie en automne prochain. On devrait avoir droit à Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, Sega Rally 2 et quelques autres titres, qui sortiraient d'ici quelques semaines au Japon (comme Blue Stinger, Buggy Heat ou Psychic Force, par exemple). 3/ On estime que le prix de vente de la Dreamcast en France sera compris entre 1 500 et 2 000 francs. 4/ La date exacte de la sortie de la console n'est pas encore définie. Ce serait cet automne, peut-être au mois de septembre.

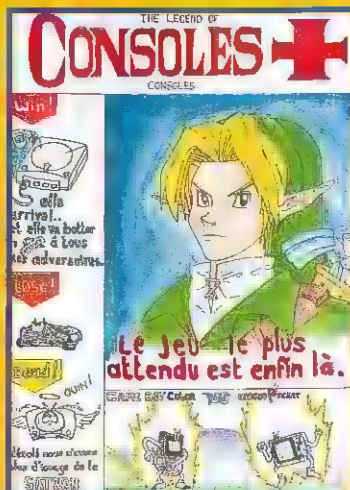
LAURENT LE PLAYBOY

Q Laurent, que ses ami(e)s surnomment le Playboy, ■ des problèmes de mémoire : "Je voudrais savoir si une sauvegarde prise sur un jeu français peut être utilisée sur un jeu américain ou japonais ? J'aimerais trafiquer ma console. Puis-je le faire moi-même ?"

R Salut Playboy ! Hélas, il est impossible d'utiliser une sauvegarde d'un jeu en version officielle sur le même jeu en version japonaise ou américaine. J'ai déjà essayé, par exemple, de charger en mémoire une partie de Metal Gear en version japonaise sur une version américaine de jeu, et ça n'a pas marché ! Je ne te conseille pas de trafiquer ta console toi-même. La soudure est très délicate à effectuer, voire impossible quand on n'a pas l'habitude. Mais le problème principal est de trouver une puce... et les puces, on ne les trouve ni dans les boulangeries ni dans les crémeries. Il faut donc passer par une boutique spécialisée... Certaines d'entre elles, à Paris, font des offres intéressantes : tu peux faire trafiquer ta console pour seulement 99 francs ! C'est vraiment pas cher et ça donne à réfléchir...



DROIT AU BUT !



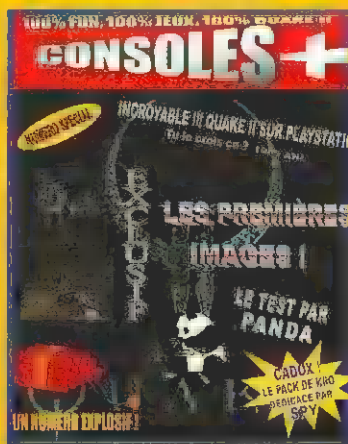
UNE CHOSE EST SÛRE : ON VA BOUFFER DU ZELDA.

CÉDRIC LOTTIN, 59 WATTRELOS.



TANT VA LE VAZ AU DESSIN QU'À LA FIN IL EST PUBLIÉ !

PHILIPPE VAZ, 18 MÉRÉAU.



VINCENT COURTOIS, 77 EMERAINVILLE.

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine avec vos œuvres. Ceux qui ont un air de Panda au réveil ou une tête de Spy devant une canette de Kro peuvent toujours m'envoyer une photo de leur sœur en colère. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands. Soyez raisonnables !
- De m'envoyer vos dessins sur disquettes PC ou Macintosh, enregistrés aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un nain posteur) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos messages à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

SHOP IN'

SHOP IN'
crée

l'événement !

2340 Ffrs
ce module
publicitaire

01.41.86.16.32

Genial Games

76500 Elbeuf

Tél : 02 35 78 63 26

LES MEILLEURES REPRISES

PLAYSTATION SATURN

NINTENDO 64

ACHAT - VENTE - REPARATION

MAGASIN

38 rue Gabriel Peri
95600 Eaubonne
01 34 06 00 70

REYM-GAMES

Achat/Vente/Echange

VPC

22 rue M. Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

Mission Impossible	399 F
F1 World Grand prix	399 F
Bomberman Hero	399 F
1080° Snowboarding	399 F
Banjo Kazooie	399 F
Star Wars Rogue Squadron	399 F
Goldeneye 007	399 F
Zelda	429 F
Air border	TEL
Turok 2 / Extreme G2 / V Rally	TEL
Quake 2	TEL
Tenchu	339 F
Egypte	369 F
Wild arms	369 F

Fila 99	359 F
Mission telse	339 F
Toca 2	349 F
Tekken 3 (version française)	369 F
Crash bandicoot 3	359 F
Southblade platinum	189 F
Tomb raider 3	359 F
Constructor + carte mémoire	339 F
Game Boy couleur	499 F
Reservoir Rat couleur	219 F
Cool Hand couleur	219 F
Montezumas return couleur	219 F
Zelda couleur	TEL

pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions. Commande sur papier libre. Frais de port GRATUIT en neuf / 50 F en occasion

CYBER MANIA

75 BD PAUL VAILLANT COUTURIER 95440 VITRY SUR SEINE

Tel : 01.34.04.81.16

N64

ISS	369 F
FZX	399 F
Wipout	399 F

DREAMCAST

Metal Gear	TEL
Gun panther+pédale	349 F
Action replay	149 F
Action replay switch	299 F
Remote Station	299 F

+ nombreux accessoires

à petit prix

Tallogie Tomb Raider

Tomb Raider I	
Tomb Raider II	790 F
Tomb Raider III	

1 bon de réduction de 30 F sur 1 jeu d'OKAZ

Revendeurs contactez-nous

SYSTEM' DISC

GROS - DEMI-GROS - DETAIL

FACILITES DE PAIEMENT

PSX, N64, GAME BOY

GRANDE FOIRE AUX ACCESSOIRES

DU 22 MARS AU 4 AVRIL

DES PROMOS

NE PAS MANQUER

ACHAT VENTE ECHANGE

PISTOLETS A BILLES

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tel/Fax : 01.46.82.24.69 / Ouvert du mardi au samedi 10h à 13h30-14h30 à 19h

ABSOLUTE GAMES.COM

10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY

PASSEZ COMMANDE AU
03 80 46 60 60

PAR CB OU PAR COURRIER PAR CHEQUE

PASSEZ TOUS VOS CD

SANS MONTAGE NI OUVRIR VOTRE CONSOLE, SIMPLEMENT !

GRACE A UNE MANIPULATION SIMPLE SANS FAIRE SAUTER LA GARANTIE CONSOLE ET EN PROFITANT DE TOUTES LES FONCTIONS ACTION REPLAY VERSION CD !!!

159 F
SANS RGB

199 F
AVEC RGB AUDIO

XPLORER II

Compatible ActionReplay III GameShark, Pc Comm intégré !!!

299 F + 35 F
PORT

DREAMCAST

TELEPHONEZ

Bloc optique
CABLE RGB audio gun
Cable rallonge
Cable link
Dual shock
Mem 4Mb

TEL
65 F
60 F
60 F
149 F
199 F

Scorpion Gun

vibrent - compatible guncon

199 F port compris

Carte mémoire officielle

SONY 69F + 15 F port

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES TARIFS REVISABLES SS PREAVIS

TRY A GAME

11, rue Chanez - 75016 PARIS

01.40.71.60.61

JEUX VIDEO et ACCESSOIRES
toutes consoles

Reprises - Echanges - VPC

RAYON DVD

Lecteurs et DVD toutes zones

ABONNEMENTS
INTERNET

à partir de 35 F/mois

SAV CONSOLES

Réparations, modifs, rachats
matériels H.S.

PISTOLETS A BILLES

STARGAMES

10, rue Astrid
7600 PERUWELZ BELGIQUE
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66



STARGAMES

GALERIE DU MAIL
6, rue des Rôtisseurs
59400 CAMBRAI
Tél. : 03 27 82 58 93

WAGRAM GAMES

30 avenue Wagram

75008 PARIS

Tél : 01 44 09 86 70

JEUX VIDEO NEUFS
ET OCCASION
TOUTES CONSOLES

SOFT AIR GUNS et
accessoires KWC MARUI
à partir de 199 F

du Choix, des Promos,
du Service, du Conseil...

BEST GAMES

SPECIALISTE JEUX VIDEO / CONSOLES

• PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • SATURN
• NEO GEO CD • POCKET • SHIN • MEGADRIVE • FRANCAIS / IMPORT

40F

Sur présentation
de ce coupon à déduire sur
l'achat d'un jeu d'occasion

4, avenue de Paris

95600 Eaubonne

Tél 01.34.27.90.94

25, rue de Paris

95320 ST-LEU-LA-FORET

Tél 01.39.95.05.55



SERVICES +

Tel: 0383282430

Shoryuken Distribution

Specialiste en jeux video imports

Playstation
US

Playstation
Japonais

Playstation
Accessoires

Brave Fencer 399,00FF
Xenogear 399,00FF
Parasite Eve 399,00FF
Star Ocean 2 399,00FF
Lunar Silver 399,00FF

FINAL FANTASY VIII
549,00FF

Action replay 149,00FF
Memorycard 1M 79,00FF
Memorycard 2M 179,00FF
Panther Gun 179,00FF
pedale pour gun 49,00FF
BlockCD 2me gen 249,00FF

RIDGE RACER 4 399,00FF
AUTRES TITRES TEL

DREAMCAST + 1 jeu 2990,00FF

Jeux Rallye
Sonic adventures
Virtua Fighter
Jeux de combat

POWER
STINE

SEGA RALLY 2
CHAMPIONSHIP



Frais de port 1000 FF
sur les commandes
Paiement par chèque ou carte
Adresse:
SAIL Shoryuken Distribution
46 rue de la commanderie
54000 Nancy

3615
U64

Ne lourez
plus en rond !

* 2,23 F la mn

Tapez 3615 U64

pour tout savoir sur MUGRA 64

à actualités à trucs à astuces à saluces

A consulter sans attendre :

un super catalogue de VPC !

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

MICROMACHINE 64 399 F
VIRTUAL POOL 399 F
TH PARK 399 F
TING FORCE 399 F
TWISTED EDGE 429 F
YANNICK NOAH TENNIS 429 F
FIFA 99 429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR 429 F
V-RALLY 399 F
WCW VS NWO REVENGE 399 F
TOP GEAR OVERDRIVE 399 F
ZELDA 429 F
TUROK 2 429 F

Consoles d'occasion
+ 1 manette 590 F

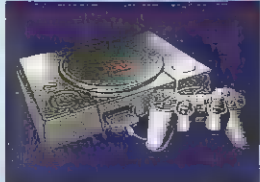
Le Nouvel
L'accompagne !

MARIO 64 199 F
MARIO KART 64 199 F
DIDY KONG RACING 199 F
F1 POLE POSITION 64 149 F
TUROK 149 F
WALLACE RACE 199 F
BOMBERMAN 64 199 F
DUKE NUKEM 64 249 F
GOLDEN EYES 290 F
ISS 64 149 F
LAMBORGHINI 64 149 F
LVLAT WARS + vibreur 249 F
NAGANO 64 199 F
TOP GEAR RALLY 149 F
YOSHI'S STORY 249 F

VENTES - REPRISES - ECHANGES
REPARATION - DEVIS GRATUIT

MAGASIN OUVERT
7/7 JRS

EN ECHANGE DE CE COUPON
UN CADEAU DE BIENVENUE
VOUS EST OFFERT



APPORTEZ VOS CD AUDIO
PLAYSTATION OU PC NOUS
VOUS LES COPIONS SOUS
PRESENTATION DE L'ORIGINAL
POUR 59F

JEUX NINTENDO 64

- ZELDA 64 429 F
- ROGUE SQUADRON 429 F
- TUROK 2 399 F
- V RALLY 64 399 F
- WIPEOUT 64 399 F
- MICROMACHINES 64 TEL
- 1080 399 F
- F1 WORLD GRAND PRIX 399 F
- GOLDEN EYE 007 399 F

NINTENDO 64 - PLAYSTATION -
DREAMCAST - SATURN - SUPER
NINTENDO - MEGADRIVE - PC
CD ROM - GAME BOY - GAME GEAR

TOUS LES JEUX SONT DISPONIBLES
AU MEILLEUR PRIX POUR PLUS DE
RENSEIGNEMENTS APPELEZ ET COMPAREZ !!!

JEUX PLAYSTATION

- FIFA 99 329 F
- TOMB RAIDER 3 329 F
- CRASH BANDICOOTS 329 F
- BREATH OF FIRE 3 329 F
- EGYPT 329 F
- COOL BOARDERS 3 299 F
- TEKKEN 3 299 F
- SPYRO LE DRAGON 329 F
- METAL GEAR DISP

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
VIDEO INVASION VPC 41 RUE VITAL 75016 PARIS

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :

TITRES	CONSOLES	QTE	PRIX
Colissimo Jeux 30 F <input type="checkbox"/> Chronopost Jeux 60 F <input type="checkbox"/>	TOTAL :		

TEL: 01 45 20 49 49



RÉDACTION ET PUBLICITÉ
150, rue Gallieni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 17 67

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghe-Lacour (AHL)
Secrétaire
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homys (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Nico)
Secrétaire de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon
(1^{er} maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleurch, Suzie Gorini.

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Witochynsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Biancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant :
EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Principal actionnaire : EMAP FRANCE.
Propriétaire : EM-IMAGES.
PDG et directeur de la publication :
Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué : Marc Auburtin.
Directeur d'édition pôle :
Vincent Cousin.
Directeur du marketing :
Roland Clavier.
Responsable administratif et financier :
Christel Marjotte Beylerian.
N° de commission paritaire :
0400 K 73201. Dépôt légal : février 1999.
Photocomposition, montage :
Euronumérique. Photogravure : Key Graphic, PDL. Imprimeries : Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse. Département diffusion :
Directeur délégué : Pierre Christophe.
Directeur des ventes France/Export :
Annie Baron. Trade Marketing :
Marlene Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse : Immeuble Le Ventouse, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
ISSN 1162-8669.



VENTES

PLAYSTATION

PS. 1 man. + 1 Dual Shock + 1 CM 15 Blocs + 1 jeu, px : 650 F. Nicolas BAKAS, 8-10, rue Jean-Jaurès, 92310 Sèvres. Tél. : 01.46.26.06.99.

Vds Resident Evil 2 et Final Fantasy VII ou éch. ctre un jeu. Vincent WESCHLER, 9, rue Guy-de-Maupassant, 24100 Bergerac. Tél. : 05.53.73.16.60.

Vds PSX Switch + 1 man. 1 Dual F + 2 jx, px : 500 F. Alexandre PANDOU, 31, rue Rennequin, 75017 Paris. Tél. : 01.47.66.13.83.

2 manettes de Playstation. Anthony AUGER SUTTER, 7, allée de l'Alzette, 54520 Laxou. Tél. : 03.83.96.37.15.

Vds PSX Jap + Puce + 1 carte mémoire 120 blocs + 19 jx. Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri-Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : 01.43.63.02.64.

SEGA

Vds Megadrive 18 jx, 3 man, Beg, px : 800 F. Maxence MARESCAUX, 24, rue du Lieutenant, Herbe 2, 62480 Le Portel. Tél. : 03.21.31.54.86.

Vds Megadrive + 2 man. + 4 jx (Fifa Soccer 96 + Sonic 3 etc...). Jonathan ROUZES, 37, rue des 3 moulins, 49440 Candé. Tél. : 02.41.92.74.71.

Vds Master system 2. Oscilia ROCHE, 15, passage Norbert Segart, 60400 Noyon. Tél. : 03.44.09.55.19.

SATURN

Vds Sat + 10 jx (EQ, Shinning Force 3 (1, 2, 3), HTP + NC* + 2 guns, 1200. Julien DAVONG, 20, avenue du Pavé Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 01.45.92.03.93.

Vds Jx Sega James Bond the duel, Spiderman double dragon. Aurélie PENEAUD, Batiment A1, Appartement 139, Cité de l'Air, 16100 Cognac. Tél. : 05.45.35.23.32.

Vds Saturn + 2 man. + 5 jx + 2 CD demos, px : 700 F. Raphael GENDRAUD, Le Bourg, 86300 La Chapelle-Viviers. Tél. : 05.49.45.15.47.

NINTENDO

Vds 108 O Snow Boarding sur N64, neuf, px : 200 F. Grégory TENAUD, 19, allée des Coquillages, 29900 Concarneau. Tél. : 02.98.50.85.36.

Vds N64 Jap Modifiée + Mission impossible, px : 395 F (jeux + adapt.). Arnault PEREIRN, 7, rue des Fauvettes, 91150 Etampes. Tél. : 06.61.83.65.48.

Vds N64 + 2 man. + Kit Vibration Carte mémoire + Zelda 64, px : 950 F. Jonathan BARRE, 18, rue Villeneuve, 92110 Clichy. Tél. : 01.41.27.05.71.

Vds SNES : 450 F + 2 man. + régulateur 17 jx, 50 F pce. Sophie LOUIS, 21, avenue Louis-Barrault, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 01.48.68.32.14.

Vds N64 + 4 pads + 11 jx (F-Zero, 1080, 007, ISS 98, V-Rally, Duke, Starfox), px : 2 150 F. Frédéric GEORGER, 1, Passage Victor-Hugo, 78210 Saint-Cyr-L'Ecole. Tél. : 01.34.60.14.09.

ACHATS

Ach. jx Playstation Dragon-Ball-Z, La Légende, px à déb. Laurent BONET, 1, rue du Mont-Verdun, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 04.78.88.24.91.

Ach. Dreamcast + man + VF3, px : 2 500 F, poss. éch. St. Seta. David SELMAN, 31, rue Jules-Vedaines, 92240 Malakoff. Tél. : 01.46.55.00.32.

Ach. jx Neo Geo, cartouches, rech. surtout Soccer Bowl. Grégory LEBILLA, 34, rue de l'Artois, 76620 La Havre. Tél. : 06.13.86.92.87.

Saturn Japonnaise. Jean-François BASSEVILLE, 7, rue des Chevrus, 57155 Marly. Tél. : 03.87.65.00.67.

Ach. DBZ 1 Saturn. Baston. David BAUD, 13, rue Louis-Bliériot, 01100 Oyonnax. Tél. : 04.74.61.83.87.

Ach. DBZ 1 Saturn (CF Test Console + n° 50 p. 96) Baston. David BAUD, 13, rue Louis-Bliériot, 01100 Oyonnax. Tél. : 04.74.61.83.87.

Ach. Atari 2600 NES, etc. Envoyez vos propositions de prix. Florent BRISON, 21, allée de Guyenne Plad-Aloué, 89000 Auxerre. Tél. : 03.86.51.47.24.

Ach. Saturn Jap modifiée + Grandia, et autres jx selon état. Alban POIGNON, 51 bis, rue Sébastien Mercier, 75015 Paris. Tél. : 01.45.75.35.40.

Ach. DragonBall Z Xyper Dimension à bon px. David BERTHAUT, 20, avenue Jean-Jaurès, 54800 Jarmy. Tél. : 03.82.33.24.13.

ÉCHANGES

Éch. V-Rally contre C3 Racing ou GTA. Maxan DONCOUR, 39, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.45.02.37.

Éch. 1080 Snowboarding contre Zelda ou Pilot Wings sur N64. Nicolas DEMARIA, 47, rue Salvador-Dalí, BP 285, 97310 Kourou Guyanne. Tél. : 05.94.32.30.96.

Éch. ou vds l'Exode d'Abel : 250 F ou contre Cool. B 3 ou jeu RC. Maxime BLIN, La Fresne, 35580 Guichen. Tél. : 02.99.57.33.46.

ACHATS, VENTES, ÉCHANGES...

PASSEZ VOS PETITES ANNONCES SUR MINITEL

3615 TCPLUS (2,23 F/min)

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 86

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
TÉL. : _____

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

David BAUD, 13,
1100 Oyonnax.

st Console + n° 50
13, rue Louis-Blé-
04.74.81.83.87.

voyez vos proposi-
ON, 21, allée de
89000 Auxerre.

Grandia, et autres jx
51 bis, rue Sebas-
75015 Paris.

mension à bon px.
anue Jean-Jaurès,
3.24.13.

GES

ng ou GTA. Maxan
Pommiers, 93500
7.

entre Zelda ou Pilot
MARIA, 47, rue Sal-
Kourou Guyenne.

: 250 F ou contre
e BLIN, Le Fresno,
57.33.46.

...

EL

...

EL

...

...

...

...

...

...

...

...

86

...

do

...

...

...

...

...

...

DANS 50 ANS, VOUS RACONTEREZ À VOS PETITS ENFANTS LE JOUR OÙ VOUS AVEZ DÉCOUVERT RAZIEL.

LA QUÊTE DE RAZIEL.
LA PLUS GRANDE ÉPOPÉE LYRIQUE
DEPUIS L'ODYSSÉE D'ULYSSE
ET LA LÉGENDE DU ROI ARTHUR.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22
3615 EIDOS
www.eidos-france.fr



EIDOS
INTERACTIVE

Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

C'EST PAS EVIDENT D'ÉCRASER SES ENNEMIS QUAND ON CHASSE DU 2.



DISNEY/PIXAR A BUG'S LIFE, C'EST AUSSI UN JEU VIDÉO.



<http://www.playstation-europe.com/france>

L'ACTUALITÉ DE
LA PLAYSTATION 24H/24 ET
LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES
EN DIRECT (2,23 €/MIN).



®